Więcej na: www.ebook4all.pl

RECENZJE · PRZEKROJE · WYWIADY · FELIETONY · RETRO

SECRET SERVICE

LISTOPAD/GRUDZIEŃ 2014 (NUMER 98)

THIS WAR OF MINE

HISTORIA CYWILIZACJI

WNĘTRZE ZX SPECTRUM

DRAGON AGE: INKWIZYCJA
DREAMFALL CHAPTERS

BRIAN FARGO

98 drugie (wy)danie

CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)

Grafika: Gobliins

Więcej na: www.ebook4all.pl

WSTĘPNIAK

Mamy wizję, ale nie gotową receptę na pismo o grach. W tym numerze nieco zmieniliśmy składniki. Nie ma zapowiedzi gier, nie ma odpowiedzi na listy ani gier mobilnych. Więcej miejsca poświęcamy za to bieżącym zjawiskom z dominium elektronicznej rozrywki, zapraszamy również do rozmowy legendy branży, takie jak Brian Fargo czy Muriel Tramis. W numerze znajdziecie recenzje gier wypuszczanych przez duże studia, sąsiadujące z recenzjami gier niezależnych. Nie wspomniałem o flipperach, lotach na orbitę, problemie chamstwa w grach sieciowych czy chirurgicznym zajrzeniu do wnętrzności ZX Spectrum? Też są, a oprócz tego kilkadziesiąt innych tematów, które składają się na to, czym się zajmujemy i będziemy zajmować w przyszłości, niezależnie od okoliczności – czyli szeroko rozumianą kulturą growa.

Dla mnie to już ostatni tekst w numerze, mogę więc spokojnie wracać do Moon Patrola i Zaxxona na naszym redakcyjnym automacie. Co nas czeka w 2015 roku? Nowy wspaniały świat! Na pewno mile chwile spędzone przy najświeższych grach, ale i nostalgiczne uniesienia za klimatami retro. Każdy wybierze sobie to, co lubi.

Mirr.

20
DRAGON AGE: INKWIZYCJA

30
BRIAN FARGO

34
HISTORIA CYWILIZACJI

42
GOBLIIINS

74
20 BOSSÓW Z RPG

SECRET SERVICE
www.ssonline.pl

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski

Dyrektor artystyczny
Waldemar Nowak

Opracowanie graficzne
Dawid Chabior
Jacek Piekarek

Korekta
Anna Nowopolska

Autorzy
Marcin Borkowski
Paweł Chmielowiec
Michał Cichy
Aleksandra Cwalina
Bartosz Czartoryski
Marek Czerniak
Bartłomiej Dramczyk
Marcin M. Drews
Jerzy Dudek
Mirosław Filiciak
Anna Gidyńska
Jacek Głowacki
Jacek Grabowski
Bartłomiej Kluska
Jacek Marczewski
Dariusz Michalski
Grzegorz Miller
Grzegorz Młodawski
Mateusz Ożyński
Piotr Pieńkowski
Piotr Pocztarek
Ziemowit Poniewiewski
Sos O. Sosowski
Aleksy Uchański
Michał Zdancewicz

Artyści rysownicy
Tomasz Kleszcz
tomekkleszcz.blogspot.com
Paweł Piechnik
pawelpiechnik.com
Rafał Szłapa
interstrefa.com
Michał Śledziński
sledziu.pl

Kierownik działu reklamy
Marlena Kwiatkowska
reklama@ssonline.pl

Wydawca
Robert Łapiński
robert@ssonline.pl

Idea Ahead

Al. KEN 36A lok. 93A
02-797 Warszawa
+48 (22) 8551035
idea-ahead.com
secret@idea-ahead.com

Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo do ich bezpłatnej publikacji oraz prawo do skrótów i redakcyjnego opracowania tekstów i innych materiałów przyjętych do druku. Za treść reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada.

Więcej na: www.ebook4all.pl

PRODUCENCI GIER PRZYKRĘCILI KUREK

30 klatek na sekundę w roku 2015 to standard? Chyba raczej żart...

Napływające od deweloperów informacje nie napawają optymizmem. Mimo rosnącego tempa postępu technologicznego planowane jest odgórne obniżenie jakości nowych gier, żeby konsole „nowej generacji" zdołały dorównać do ich poziomu. Czy nabywcy tegoż sprzętu mogą czuć się oszukani? I czy tylko oni?

60 KLATEK TO NORMA, A NIE FANABERIA CZY WYGÓROWANE ŻĄDANIA

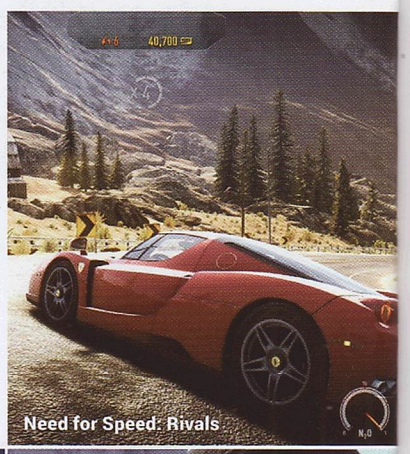
Wraz z nadejściem nowych konsol – PS4 i Xboksa One – zarówno producenci, jak i media wieszczyli rewolucję w cyfrowej rozrywce i niespotykane wcześniej doznania podczas gry. Jednym z najmocniej akcentowanych elementów była płynność rozgrywki przy bardzo wysokiej rozdzielczości. Niestety, okazało się to być obietnicą bez pokrycia.

Najnowsza odsłona Assassin's Creed, Unity, miała w pełni wykorzystywać możliwości konsol. Jednak przed premierą zaczęły do graczy docierać niepokojące pogłoski, że tytuł ten będzie działać w rozdzielczości maksymalnie 900p (przypomnijmy, że jakość HD to 1080p), a obraz będzie wyświetlany w prędkością do 30 klatek na sekundę zamiast zapowiadanych 60. Na wieść o tym w pełni uzasadniona fala oburzenia przetoczyła się przez portale i media społecznościowe. Obietnica rozbudziła nadzieje i oczekiwania, a to w przypadku dużego zawodu prowadzi do frustracji.

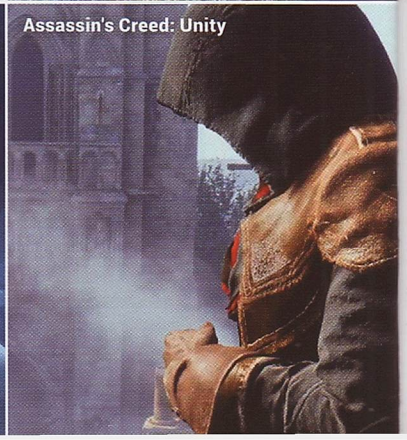
Na ową falę krytyki producent odpowiedział wręcz kuriozalnie – najpierw twierdząc, że nie warto skupiać się na szybkości wyświetlania obrazu i że 60 klatek na sekundę nie jest nikomu do szczęścia potrzebne, a nawet wygląda nierealistycznie, zaś 30 klatek na sekundę to standard (sic!). Na szczęście Ubisoft ostatecznie zmienił swoje stanowisko i wyjaśnił, że nie potrafią jeszcze stworzyć płynnej animacji przy rozdzielczości HD i 30 klatkach na sekundę, a co dopiero mówić o 60 – stąd ograniczenia. Na pecetach ostatnie Assassin's Creed śmiga zresztą z szybkością 60 klatek. Wyjaśnienie zawiera furtkę, która prowadzi do wniosku, że twórcy zwyczajnie muszą się jeszcze nauczyć, jak optymalizować gry na nowe konsole tak, by działały stabilnie również przy maksymalnych ustawieniach. Pytanie jednak brzmi – jak wiele czasu na to potrzeba? Na ile wcześniej deweloperom znane były specyfikacje nowych konsol? A może nie było sensu spieszyć się z nowymi tytułami (nie tylko Assassin's Creed pojawił się w wersji zubożonej, ale także Need for Speed: Rivals, a za chwilę wyjdą w takowych Wiedźmin i Bloodborne), tylko dopracować swoje produkty?

Czy słusznie my, gracze, się czepiamy? Myślę, że słusznie. Kalendarzowo mamy co prawda jeszcze rok 2014, ale w technologii to już 2015. Czas życia nowych konsol nie był przecież przewidziany na pół roku, tylko na 3-4 lata (przynajmniej taką mam nadzieję). Jest jesień 2014, a YouTube już pozwala na publikację filmów nakręconych z prędkością 60 klatek na sekundę. Oznacza to, że owe 60 klatek to norma, a nie fanaberia czy wygórowane żądania i żadne wprowadzanie odgórnych „standardów" w postaci 30 klatek na sekundę nie zaczaruje rzeczywistości. Po prostu gracze już posmakowali wyższej jakości i nie widzą powodu, dlaczego mieliby z niej rezygnować. Żeby tylko nie okazało się za jakiś czas, iż w imię utrzymywania wspomnianych „standardów" dostaniemy 256-bitową grafikę...

Gregorius


Need for Speed: Rivals

Wiedźmin 3: Dziki Gon


Assassin's Creed: Unity

Więcej na: www.ebook4all.pl

WEARABLES

Każdy ma w kieszeni telefon, który jest równocześnie miniaturowym komputerem, aparatem fotograficznym, mapą, przeglądarką internetu i środkiem płatniczym. Jakkolwiek modele te wyposażone są w coraz większe ekrany i naszpikowane coraz to innymi czujnikami, naprawdę ciężko przyszpanować komórką. Jednak już niedługo będziemy nosić na sobie całe mnóstwo wielofunkcyjnych urządzeń, co stworzy pewne pole do popisu wobec znajomych.

ZEGAREK

Stanowi rozszerzenie telefonu, potrafi wyświetlać na swoim ekranie wiadomości, mapy, zestawiać połączenia głosowe, może też służyć do płacenia oraz uruchamiać inne aplikacje. Jedna z nich pozwala na przesłanie bicia naszego serca na odległość do innego zegarka, który zacznie w tym rytmie delikatnie wibrować.

Cena: 349 USD

OKULARY

Mogą dokumentować nasze życie na robionych automatycznie co jakiś czas zdjęciach, wyświetlać pożyteczne informacje o okolicy (co obejrzeć, gdzie dobrze zjeść) i podawać wskazówki, jak dotrzeć na miejsce. Obsługujemy je głosem i wyglądamy w nich dość dziwnie.

Cena: 600 USD

OBRĄCZKA

Zastąpi w bardziej poręcznej formie kartę wejściową do biura, domu czy garażu. Nie wymaga ładowania, energię dostarcza indukcyjnie sygnał z urządzenia sprawdzającego uprawnienia dostępu. Dzięki temu może być bardzo cienka i lekka. Wystarczy przyłożyć do czytnika i gotowe. Dla nieżonatych minus, bo dziewczyny mogą myśleć, że jest się zajętym.

Cena: 35 USD

SYGNET

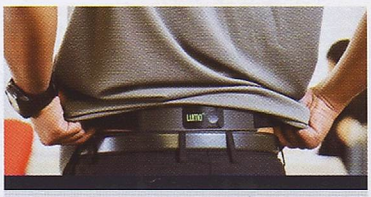
Cięższy od obrączki, jako że zawiera nadajnik bezprzewodowy oraz niezbędną do jego funkcjonowania baterię. Oprócz działania jako klucz do mieszkania czy samochodu umożliwia użytkownikowi obsługę innych urządzeń za pomocą gestu dłoni. W inteligentnym domu kreśleniem figur w powietrzu sterujemy światłem lub telewizorem, a także podregulujemy ogrzewanie.

Cena: 149 USD

BIŻUTERIA

Biżuteria – naszyjniki, bransolety, kolczyki świetne nadają się do przechowywania urządzeń powiadamiających o nadejściu wiadomości, przypominających o kolejnym spotkaniu bądź budzących. W przypadku dzieci w bransolecie na nadgarstku lub na kostce można umieścić odbiornik GPS z możliwością śledzenia jego położenia.

Cena: 25 USD



PASEK

Obecnie wybór jest dość skromy, a dostępne gadżety pozwalają korygować postawę. Pasek można nosić do spodni lub pod koszulą, będzie wibrować, kiedy się zgarbimy. Przydałoby się, żeby takie paski nie rzucały się w oczy i nie ograniczały ruchów obwieszone wszystkimi możliwymi czujnikami.

Cena: 149 USD

UBRANIE

Koszule czy spodnie przyszłości będą prawdopodobnie okablowane, aby zapewnić komunikację bądź zasilanie noszonych urządzeń. Jako takie mogą też pełnić dodatkowe funkcje, w rodzaju ogrzewania w zimie czy poprawiania nocą naszej widoczności poprzez iluminację wykorzystującą wszyte diody LED. Odzież wierzchnia świetnie nadawałaby się również do zainstalowania na niej ogniw słonecznych.

Cena: nieznana

BUTY

Obcas wydaje się idealnym schowkiem na większe baterie, które zasilałyby nasz arsenał noszonych gadżetów. Świetnie sprawdziłaby się tu nowa technologia lżejszych i pojemniejszych akumulatorków litowo-powietrznych. Można by też zainstalować w butach centralny GPS oraz inne sensory podające namiary pozostałym urządzeniom.

Cena: nieznana

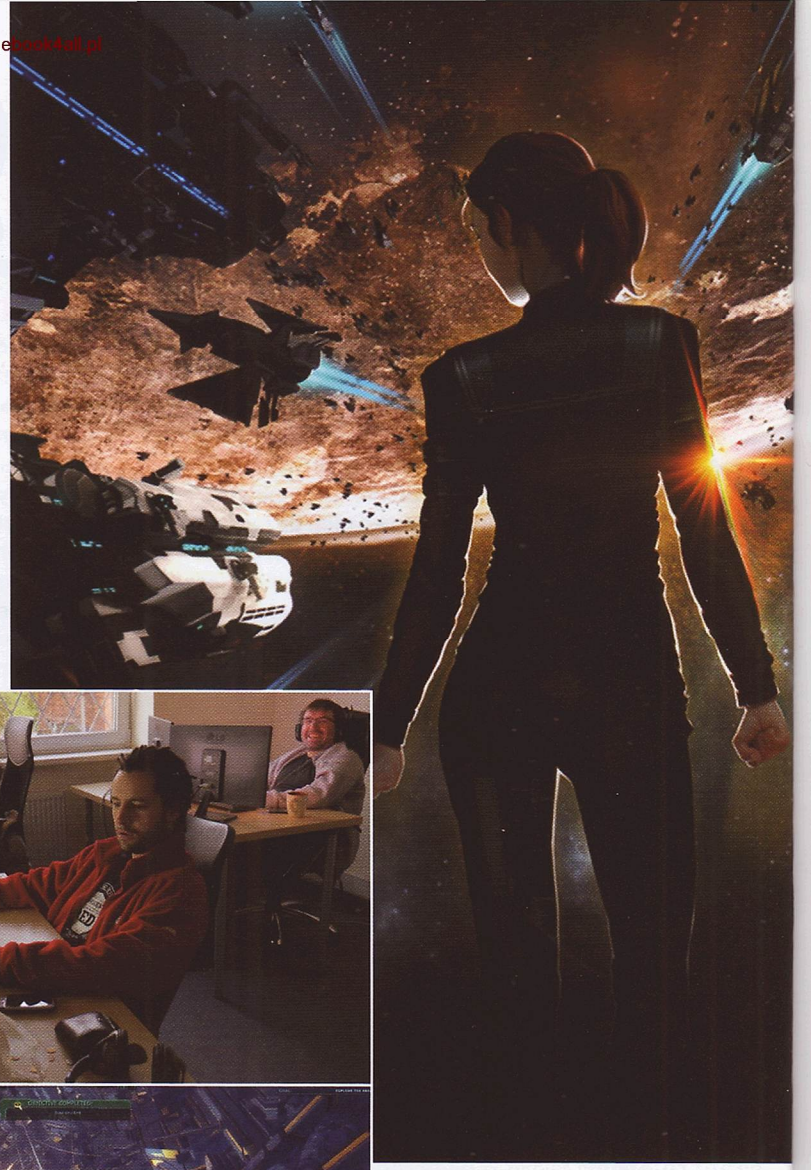
WKŁADKI DO BUTÓW

Wkładki do butów – w oczekiwaniu na elektroniczne buty proponujemy pocieszyć się elektroniczną wkładką. Ogrzeje nam stopę, podłączy się bezprzewodowo do smartfona, by poinformować o liczbie kroków, jakie zrobiliśmy, może też wibracyjnie podpowiedzieć, w którą stronę powinniśmy się udać.

Cena: 99 USD

Więcej na: www.ebook4all.pl

Z wizytą w Creative Forge



Warszawskie studio CreativeForge Games to jedna z zaledwie kilku polskich firm w branży gier wideo, które odniosły sukces na amerykańskim Kickstarterze, i chyba jedyna, o której wspomnieli na swoim Twitterze John Romero i Brian Fargo. Takie wsparcie, zarówno mentalne, jak i finansowe, przyniosło konkretny efekt, a jest nim zmaterializowanie się projektu zatytułowanego Hard West.

Pewnego razu na Dzikim Służewcu...

Ancient Space

Zacznijmy jednak od samego początku. Mieszczące się w uroklikwej willi położonej nieopodal stacji metra Służew studio to zespół doświadczonych programistów, designerów, grafików i animatorów, którzy swoje szlify w zawodzie zdobywali w takich firmach jak Techland, Metropolis, People Can Fly, Farm 51 czy CD Projekt RED. Obecnie ekipa liczy prawie 30 osób. Założycielem CreativeForge Games jest Łukasz Żarnowiecki, który wiele lat spędził we wrocławskim Techlandzie, aby w pewnym momencie wyrwać się z matecznika i z kilkoma osobami zacząć robić kosmiczną strategię na wzór… Homeworlda.

Było to spore wyzwanie. Po dwuipółrocznym okresie pracy światło dzienne ujrzała gra Ancient Space. Wydana przez Paradox Interactive sprostała oczekiwaniom połowicznie. Jest to bardzo porządna strategia, ale porównywanie do wspomnianego Homeworlda nie wyszło jej na dobre. Niczym nieuzasadnione nadzieje graczy nie zostały spełnione, z drugiej strony – nikt nikomu niczego nie obiecywał, wielkiego szumu wokół Ancient Space narobili sami fani.

Pozycji tej warto dać szansę, ale nie ma sensu silić się na porównania. Ta gra broni się sama – tak gameplayem, jak i ciekawą fabułą, poruszającą ważne tematy. Wystarczy zresztą rozszyfrować tytuł, by zrozumieć, że mamy do czynienia z czymś co najmniej intrygującym. Generalnie CreativeForge Games, jak sama nazwa sugeruje, podchodzi do swoich dzieł w bardzo kreatywny sposób. O ile Ancient Space było produkcją, jaką członkowie studia „zawsze chcieli zrobić", o tyle na westernach po prostu się znają i dobrze je czują, więc opracowywanie gry postanowili zacząć… od końca. Każdy, kto kiedyś porwał się na coś dużego, wie, że czasem warto wystartować od dobrego zakończenia, by mieć świadomość, w jakim kierunku powinno się zmierzać.

Gdy zapytałem o fabułę, głównego bohatera czy powód, dla którego właściwie się to wszystko dzieje, nie uzyskałem jednoznacznej odpowiedzi. Priorytetem autorów jest stworzenie produktu grywalnego, więc skupiają się na mechanice i miodności – Hard West ma być pozycją, w którą się po prostu świetnie gra. Scenarzyści zaserwują nam najprawdopodobniej dziesięć

PO DWUIPÓŁROCZNYM OKRESIE PRACY ŚWIATŁO DZIENNE UJRZAŁA GRA ANCIENT SPACE. WYDANA PRZEZ PARADOX INTERACTIVE SPROSTAŁA OCZEKIWANIOM POŁOWICZNIE

Więcej na: www.ebook4all.pl

Bezmiar kosmosu w Ancient Space.

opowieści – każdą inną, a jednak zazębiającą się z pozostałymi. A jak się to będzie mieć do głównego wątku? Tych szczegółów nie poznałem, ponieważ – jak wspomniałem – najpierw liczy się „mięso". Dopiero później wszystko zostanie ładnie opakowane. Będzie też intrygująco. Historie mają się często w zaskakujący sposób splatać, niektóre wydarzenia dawać sporo do myślenia, a napotykane postacie pojawiać w nieoczekiwanych momentach.

„X-COM na Dzikim Zachodzie", jak jednym zdaniem określa Hard West główny projektant Kacper Szymczak, to coś, co nie może się nie udać. Doświadczenie zdobyte przy tworzeniu drugiego Call of Juarez i nakierowanie świata bardziej w stronę weird fiction niż Wild West sprawi, że gracze nie dostaną kolejnego sztampowego przedstawiciela gatunku, a coś, co wprowadzi nieco świeżości. Również wizualnie Hard West zdaje się bronić, choć na obecnym etapie ciężko było wychwycić finalny klimat. Na pewno będzie mrocznie, miejscami mocno krwawo, z dbałością o szczegóły. Pod względem dokładności grafiki tytuł przypomina pozycje wzorowane na Falloucie w okresie boomu na tę produkcję, a całość powstaje na silniku Unity, wykorzystywanym do stworzenia w pełni trójwymiarowego środowiska.

Autorzy stawiają na grę wielopłaszczyznową, przeznaczoną dla szerokiego spektrum odbiorców. Podobnie jak w Heroes of Might & Magic do dyspozycji otrzymamy mapę strategiczną, po której będziemy mogli się swobodnie poruszać. Odwiedzając handlarzy, zakupimy broń i surowce. Obecność tych ostatnich to kolejna rzecz, która nie została jeszcze do końca wyjaśniona. Nie wiadomo też, czy podobnie jak w „Hirołsach" pojawi się na mapie możliwość natrafienia na losowe wydarzenia. Na pewno odwiedzimy tereny istotne dla fabuły i zwerbujemy członków ekipy. Po naszym zawitaniu do określonego miejsca gra przełączy się na tryb turowy, przedstawiony w rzucie izometrycznym. Staniemy wtedy przeciwko wszelkiej maści oprychom, wliczając w to różnego rodzaju westernowych zombie. Nie będzie można wówczas swobodnie obracać kamery, ale wymuszony widok w czterech kierunkach nada grze oldskulowy charakter.

Jednym z ciekawszych aspektów strzelaniny ma być rykoszetowanie pocisków, sprzyjające eliminacji wrogów – nawet jeśli nie widzimy danego przeciwnika. Pomoże w tym… jego cień! Klimat jak w prawdziwym westernie! Popołudniowe słońce padające na kryjącego się za rogiem oponenta i dzwon kościelny niedbale postawiony przy ścianie budynku stworzą idealną okazję do pozbycia się zbira, zanim ten zorientuje się, że jest w tarapatach. Do tego dojdzie jeszcze system aktywnych osłon – podczas strzelanin będzie można przewracać wybrane elementy otoczenia (np. stoły), by móc się za nimi skutecznie schronić – przy każdym ruchu zobaczymy, czy miejsce, w którym się zatrzymamy, da nam osłonę połowiczną (okno lub murek), czy całkowitą (ściana). Takich smaczków ma być więcej. Prace nad grą są w tej chwili zaawansowane dopiero w około 30 procentach, a premiera planowana jest na koniec 2015 roku.

HISTORIE MAJĄ SIĘ CZĘSTO W ZASKAKUJĄCY SPOSÓB SPLATAĆ, NIEKTÓRE WYDARZENIA DAWAĆ SPORO DO MYŚLENIA

Zważywszy na doświadczenie członków zespołu, plany na przyszłość i atmosferę w ekipie, jestem przekonany, że jeszcze nieraz usłyszymy o CreativeForge Games i że będą to zdecydowanie pozytywne informacje.

Krooger

Więcej na: www.ebook4all.pl

Ostatni salon gier?

Koniec lat dziewięćdziesiątych. Londyńskie Sega World smętnie dogorywa, generując straty sięgające dwóch i pół miliona funtów rocznie.

Nierentownego ustronia dla graczy nie zatrzaśnięto jednak na cztery spusty. Dwaj brytyjscy biznesmeni, którym zamarzyło się stworzenie gigantycznego centrum rozrywki w samym sercu Londynu, nie złożyli broni, przemianowali przybytek na Funworld i – choć musieli zamknąć część pomieszczeń – ruszyli z kopyta. Udało im się na nowo rozkręcić interes, nawet po wycofaniu się Segi. I to jeszcze jak. Odświeżony, nadal gigantyczny salon przyciągał tłumy, aż po zmianie właściciela, stopniowym przeznaczaniu przestrzeni na inne, niekoniecznie związane z grami atrakcje, oraz długotrwałej dyspucie o wysokości czynszu przeszło stuletniego budynku Trocadero także i Funworld musiało się zwinąć.

NALEŻY IŚĆ ŚCIEŻKĄ DLA PIESZYCH PROWADZĄCĄ PRZY TRAKCJI KOLEJOWEJ, NIEKIEDY TORUJĄC SOBIE DROGĘ PRZEZ MARIHUANOWE OPARY

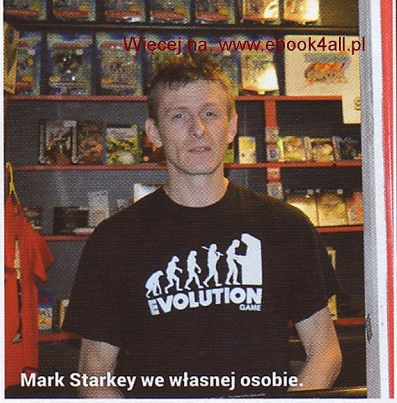
Ponoć wciąż, choć przestronne wnętrza od paru lat świecą pustkami, nie porzucono planów przerobienia tego miejsca na hotel. Nie tylko Sega, ale i Namco kilkakrotnie przypuszczało ataki na Londyn. Było Namco Station, Namco Wonderpark, teraz jest Namco Funscape, mimo że automaty z arcade'ową klasyką i nowościami w znacznej mierze zastąpione zostały przez różne różności, od kręgielni, przez karaoke, na ping-pongu kończąc. Słowem – nie ma gdzie grać. A może jednak?

The Heart of Gaming to bodaj ostatnia ostoja dla graczy chcących postrzelać do trupów w The House of the Dead, pomłócić w drugiego Street Fightera czy pomęczyć automat z Pac-Manem. Trafić tam niełatwo, bowiem ze stacji metra North Acton – w dzielnicy dobrze

Więcej na www.ebook4all.pl

znanej polskim imigrantom – należy iść ścieżką dla pieszych prowadzącą przy trakcji kolejowej, niekiedy torując sobie drogę przez marihuanowe opary; na jej krańcu znajduje się rząd garaży, baraków i szaroburych betonowych konstrukcji. I to w jednej z nich mieści się The Heart of Gaming. Na pierwszy rzut oka niepozorny salon oferuje kilkadziesiąt maszyn, na których można grać do woli – płaci się jedynie parę funtów za wstęp. Ale to sam oldskulowy klimat jest największym atutem tego miejsca. Kto z rozrzewnieniem wspomina dworcowe salony czy nadmorskie przybytki XI muzy (sic!), poczuje się jak w domu, tyle że tym razem nikt nie będzie sępił od nas żetonów. Na dodatek w usytuowanym przy wejściu sklepie można nabyć używane gry i rozmaite gadżety. The Heart of Gaming działa jak knajpa – do ostatniego klienta.

Po zameldowaniu się w salonie udało mi się pogadać z Markiem, właścicielem przybytku, który powinien trafić na listę osób obowiązkowych do odwiedzenia przez każdego gracza, będąc kopalnią wiedzy o grach wideo i ich historii. Tamtejsi amatorzy elektronicznej rozrywki już mówią o The Heart of Gaming jako o ostatnim prawdziwym salonie gier.



Mark Starkey we własnej osobie.

Automat Namco z 1998 roku.

SECRET WYWIAD SERVICE

Bartosz Czartoryski: Jak narodziło się The Heart of Gaming?

Mark Starkey: Szczerze? Żal mi było tych wszystkich cudownych maszyn, które wyniesiono z Trocadero i innych salonów gier na londyńskim West Endzie. Automaty stały pod kluczem i marniały, wygaszone, z czarnymi ekranami. I wtedy pomyślałem sobie: „A może by tak spróbować je odpalić i zobaczyć, czy ludzie jeszcze w ogóle chcą grać?". Tym sposobem zostało zasiane ziarenko, które niedługo potem wykiełkowało. Odrestaurowaliśmy automaty, dorzuciliśmy też stare konsole, zrezygnowaliśmy z pobierania opłaty za pojedynczą partyjkę i ruszyliśmy. Dzięki tej strategii mogliśmy zaoferować różnorodność tytułów za stosunkowo niewielką cenę, aby młodsi gracze mogli sobie pozwolić na wizytę u nas bez zbędnych wyrzeczeń.

Jak to jest, że w dobie gier tak zaawansowanych technologicznie, które można odpalić w domowym zaciszu, ludzie nadal chcą ciupać w starocie w salonach?

Bo to inny wymiar rozrywki, za który warto dać te parę groszy. Zresztą nie tylko o to chodzi. Przede wszystkim graczom zaczęło brakować tego specyficznego doświadczenia, jakim była wizyta w salonie, nieodłącznie związana ze spotkaniem towarzyskim, rozmową, wspólnie przeżywanymi emocjami. Tego nie da ci internet i gra w sieci. Poza tym gry retro są proste, nieskomplikowane, siadasz, naciskasz przycisk „Start" i jedziesz. Uczucie jedyne w swoim rodzaju. Żadnego doładowywania, instalacji, łatek, DLC, aktualizacji. Inna kultura grania. Zresztą klimat salonu jest nie do podrobienia. Kto w nich bywał, ten doskonale to rozumie.

Z nieco innej beczki: jak wspominasz Sega World?

Zacząłem grać na długo przed otwarciem pierwszego Sega World, które mieściło się w sklepie z zabawkami Hamleys przy Regent Street. Później przenieśli ten majdan do Trocadero, ale dość szybko upadli. I cóż, chytry dwa razy traci – pobierali opłatę za wejście, a żeby sobie pograć, trzeba było zapłacić raz jeszcze. A wówczas na West Endzie funkcjonowało parę innych, mniejszych, ale tańszych salonów gier i to tam przeszli hardcore'owcy. Z całym szacunkiem – bo było tam kilka genialnych automatów – Sega World przeznaczono nie dla graczy, a dla turystów.

A co z funkcjonującym do dziś Namco Funscape?

Lubiłem Namco Wonderpark, które w latach dziewięćdziesiątych działało na Leicester Square, ale salonem koszmarnie zarządzano i parę kiepskich decyzji biznesowych przesądziło o jego zamknięciu. Następnie Namco otworzyło lokal, o którym mówisz, a który jest jedynie cieniem tego, czym był kiedyś. Mogę powiedzieć z pełną odpowiedzialnością i czystym sumieniem, że

GRY RETRO SĄ PROSTE, SIADASZ, NACISKASZ PRZYCISK <<START>> I JEDZIESZ. UCZUCIE JEDYNE W SWOIM RODZAJU

Wonderpark zapamiętałem jako najlepszy salon gier w Wielkiej Brytanii, gdzie trafiały najnowsze gry prosto z Japonii, nierzadko skrojone pod tamtejszego nastoletniego gracza; dysonans poznawczy był czasem dla nas oszałamiający!

Bartosz Czartoryski

Więcej na: www.ebook4all.pl

GIG

Puszka Pandory, czyli GamerGate

Zoe Quinn

Dawno, dawno temu z wypiekami na twarzy podziwiałam, jak w świetnym filmie „Wszyscy ludzie prezydenta" bohaterowie grani przez Dustina Hoffmana i Roberta Redforda próbują dotrzeć do sedna afery Watergate. Tym razem z równym zainteresowaniem staram się zrozumieć, o co właściwie chodzi w aferze GamerGate.

Wszystko zaczęło się od skandalu, a raczej skandaliku rodem z Sekretów Serca. W sierpniu tego roku niejaki Eron Gjoni oskarżył Zoe Quinn, swoją byłą dziewczynę, o zdradę. Nie byłoby może w tym nic aż tak wstrząsającego (oprócz tego oczywiście, że nikt przy zdrowych zmysłach nie załatwia takich spraw publicznie), gdyby nie posądzenie Zoe, autorki gry tekstowej Depression Quest, o romans z dziennikarzem z serwisu Kotaku w celu otrzymania dobrej oceny dla swojej gry. Oskarżenia okazały się wyssane z palca, ale iskra padła na podatny grunt i wznieciła niezły pożar.

Grupa graczy zaczęła używać na Twitterze hashtagu #GamerGate (nazwa wymyślona przez znanego z serialu „Firefly" aktora Adama Baldwina) w ramach protestu przeciwko naruszaniu zasad etyki dziennikarskiej i fraternizowaniu się dziennikarzy z twórcami gier. Problem ten nie jest niczym nowym. Czytelnicy, patrząc na te wyjazdy na targi, na te specjalne pokazy gier, na te wizyty w studiach, mogą się zastanawiać, na ile to wszystko wpływa na późniejszą ocenę gry. Od kiedy pamiętam, zadawano mi pytania w stylu: „A ile wam dystrybutorzy płacą za dobrą ocenę?", „Pewnie się opłaca, co?". Otóż nie, nie opłaca się. W ciągu kilkunastu lat tylko raz ktoś proponował mi pieniądze za podniesienie oceny gry. Potraktowałam to jako żart i to niezbyt smaczny. Reguły są proste jak drut. Jeśli chce się być dziennikarzem, trzeba przestrzegać zasad etyki obowiązujących w tym zawodzie, bez względu na to, czy pisze się o marchewkach, wyścigach chartów, czy grach komputerowych.

Byłoby cudownie, gdyby GamerGate ograniczyło się jedynie do stosunkowo łatwego do rozwiązania problemu etycznego. Okazało się jednak, że w cieniu czai się coś jeszcze, coś o wiele bardziej groźnego. Panta rhei – wszystko się zmienia. Także gry komputerowe. W latach 90. XX wieku ich odbiorcami byli głównie młodzi mężczyźni. Uważano ich za nieszkodliwych hobbistów, na których nie da się zbić kokosów. Potem pojawiły się konsole, konsolki, smartfony, tablety.

CZYTELNICY, PATRZĄC NA TE WYJAZDY NA TARGI, NA TE SPECJALNE POKAZY GIER, NA TE WIZYTY W STUDIACH, MOGĄ SIĘ ZASTANAWIAĆ, NA ILE TO WSZYSTKO WPŁYWA NA OCENĘ GRY

Adam Baldwin

Więcej na: www.ebook4all.pl

Wszyscy ludzie prezydenta (1976)

Nagle gry trafiły pod strzechy i do różnych użytkowników, a przy okazji zaczęto na nich niesamowicie dobrze zarabiać. Okazało się, że gra coraz więcej kobiet, że grami interesują się krytycy kultury, ba, nawet feministki! Wydawało się, że w gry każdy grać może, jeden lepiej, drugi gorzej… I że każdy może wybrać sobie taki rodzaj gier, jaki mu się podoba. A jak mu się coś nie podoba, to może o tym mówić. Och, ludzka naiwności.

W pewnym momencie na celowniku nakręconych przez aferę GamerGate osób znalazły się kobiety zajmujące się grami komputerowymi. Najbardziej znienawidzoną postacią została krytyk kultury popularnej, feministka Anita Sarkeesian, autorka filmów piętnujących sposób przedstawiania kobiet w grach wideo (na stworzenie których zebrała zresztą całkiem pokaźną sumę w kampanii crowdfundingowej). Sarkeesian grożono już śmiercią, gwałtem, powstała nawet minigra, w której można zmasakrować jej twarz.

Oczywiście nie darowano też Zoe Quinn. Na forum 4chan zachęcano do tego, by na następnej konferencji, na której pojawi się Zoe, uszkodzić jej kolana. Później Quinn padła ofiarą tzw. doxxingu, czyli ujawniono w internecie jej adres i telefon. Ponieważ zaczęto jej grozić śmiercią, Zoe opuściła dom i przeniosła się do znajomych. Podobny los spotkał projektantkę gier Briannę Wu. Dziennikarki piszące o grach, Jenn Frank i Mattie Brice, postanowiły zmienić zawód po tym, jak zaczęły bronić Zoe i same stały się celem paskudnych ataków. Gromy spadły także na głowy mężczyzn, którzy ośmielili się poprzeć Sarkeesian (m.in. reżysera „The Avengers" Jossa Whedona czy znanego twórcy gier Tima Schafera).

Muszę przyznać, że miałam sporo wątpliwości, czy powinnam napisać ten tekst. Po pierwsze – GamerGate obejmuje swym zasięgiem głównie „amerykański" internet, więc w sumie można by schować głowę w piasek, udając, że nie dotyczy nas to, co dzieje się za wielką wodą. Po drugie – z aferą tą wiąże się mnóstwo negatywnych, paskudnych emocji. Rety, o ile milej pisałoby mi się o zagadkach logicznych, zwrotach akcji w przygodówkach czy chociażby o krwiożerczych obcych.

Anita Sarkeesian

Istnieje jednak parę powodów, dla których nie mogłam zrobić przysłowiowego strusia. Oczywiście jednym z nich jest to, że nie cierpię trolli, zwłaszcza internetowych, a tych dookoła GamerGate kręci się zatrważająco dużo. Czytając o owej aferze, uświadomiłam sobie coś jeszcze. Świat gier to świat, w którym czuję się bezpiecznie. Pracuję w tej branży od lat i nigdy nie dano mi do zrozumienia, że jestem gorsza czy lepsza od moich kolegów z racji przynależności do tzw. płci pięknej. Dlatego też przyglądam się GamerGate z zaskoczeniem, ale i z niepokojem. Czy naprawdę mój świat zmierza w takim kierunku?

Bardzo chciałabym napisać, że wraz z upływem czasu emocje zaczynają opadać. Niestety, na razie się na to nie zanosi. Ostatnio z doxxingiem spotkała się nawet aktorka Felicia Day (tak, ta Felicia Day), która wyraziła swoje rozczarowanie sytuacją związaną z GamerGate, a uniwersytet w Utah musiał odwołać gościnny wykład Anity Sarkeesian, ponieważ pojawiły się groźby, że dojdzie na nim do masowej strzelaniny. Pozostaje jednak mieć nadzieję. W końcu to ona została na dnie puszki Pandory, kiedy wypełzły z niej wszystkie okropności.

Krupik

OKAZAŁO SIĘ, ŻE GRA CORAZ WIĘCEJ KOBIET, ŻE GRAMI INTERESUJĄ SIĘ KRYTYCY KULTURY, BA, NAWET FEMINISTKI!

Więcej na: www.ebook4all.pl

11BIT STUDIOS • PC, MAC, IOS, ANDROID

This War of Mine

WCIĄGAJĄCA MONOTONIA

Autorom udało się pokazać, jak nieefektowne bywa życie cywila podczas wojny. Jest w tej wizji miejsce na bohaterstwo, podłość, radość i dramat. Do tego ma ona klimat, który czyni ją wiarygodną.

Pieniądze szczęścia nie dają. Wiele osób bardzo chciałoby sprawdzić, czy to rzeczywiście prawda. I oto nadarza się okazja: za niewygórowaną cenę trafiamy do świata, gdzie szczęściem jest przeżycie kolejnej nocy, a sukcesem – znalezienie opatrunków, broni czy alkoholu. Oblężone miasto wita!

W tej strategii czasu rzeczywistego kierujemy cywilami schwytanymi w pułapkę wojny. W mieście toczą się walki, snajperzy polują na przechodniów, więc w dzień nie sposób wyjść z kryjówki. Szansę stwarza noc, choć wówczas również jesteśmy narażeni na pewne niebezpieczeństwa.

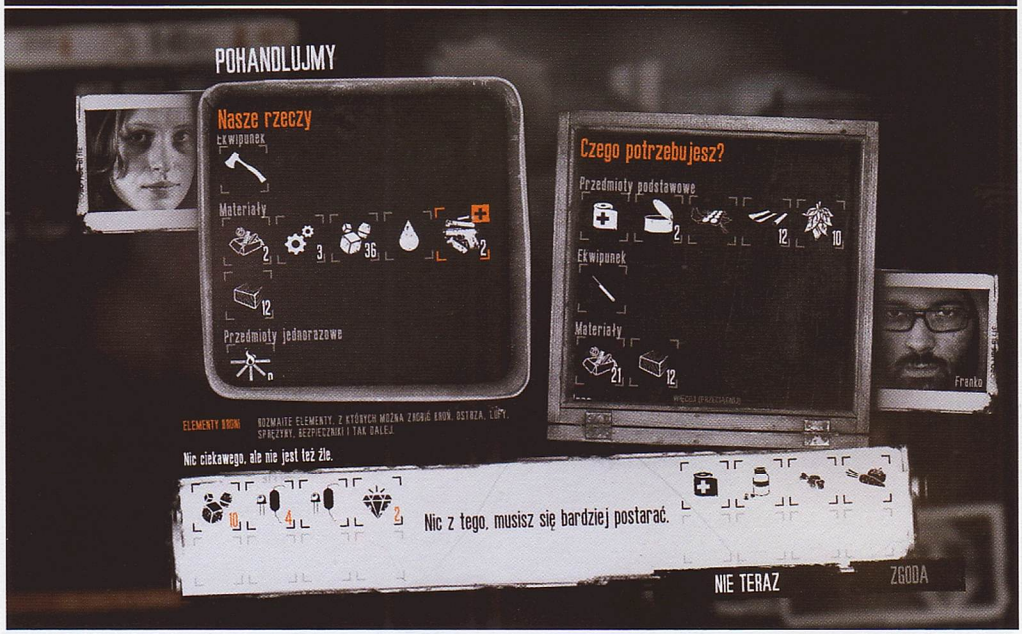
Nim wstanie świt

Początkowo mamy pod opieką trzy osoby, które wybierane są losowo, toteż każde rozpoczęcie gry oznacza inne postacie o odmiennych umiejętnościach. Nasi bohaterowie zajmują ruderę podziurawioną przez pociski artyleryjskie – ich zadaniem jest przekształcić ją we w miarę bezpieczną i wygodną kwaterę.

Od razu wchodzimy w organizację życia narzuconą przez świat gry. W dzień nasi podopieczni wykonują obowiązki domowe. Potem następuje planowanie nocy: kto czuwa, kto śpi, a kto rusza w miasto po zaopatrzenie.

Ta część dostarcza najwięcej emocji. Składa się na nią przetrząsanie domów (niekiedy zamieszkanych), budynków publicznych oraz ruin w poszukiwaniu wszystkiego, co przyda się w kryjówce: żywności, broni, lekarstw, materiałów do budowy i produkcji podstawowych narzędzi. Najlepszą taktyką (a na początku jedyną) jest unikanie spotkań i działanie przez zaskoczenie. Jednak nawet kiedy już zyskamy jakiś rodzaj oręża, należy go używać tylko w ostateczności. Bohater może zginąć, a ranny długo dochodzi do siebie, wymagając przy tym trudnych do zdobycia, a więc drogich opatrunków.

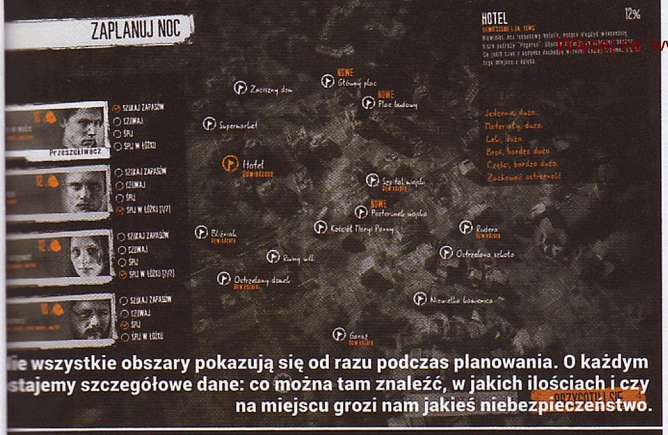
Obsługa jest banalnie prosta. Na ekranie od razu widać, gdzie można coś zrobić. Czasem trzeba mieć odpowiednie narzędzia lub surowce.



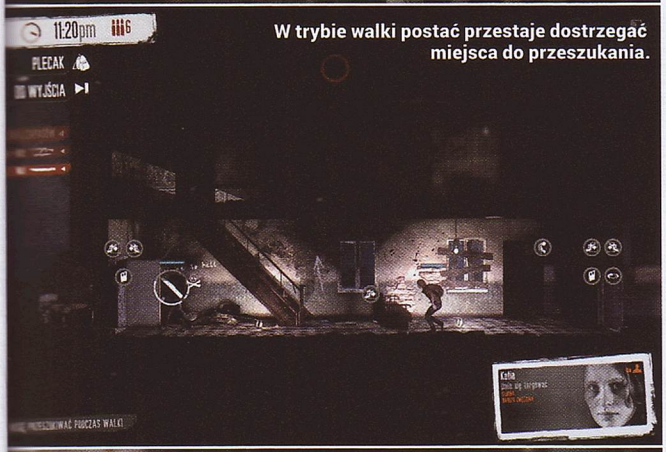
Większość przedmiotów jest jednorazowego, a pewna część wielokrotnego użytku. Tylko broń się nie zużywa.

Podczas wypraw nasze poczynania mogą zostać zauważone, a w zasadzie usłyszane przez postronne osoby. Sterowana postać także słyszy dźwięki dobiegające z okolicy oraz toczone w pobliżu rozmowy. Może też zaglądać przez dziurki od klucza, by sprawdzać pomieszczenia, do których zamierza wejść, co bardzo ogranicza przypadkowy kontakt z niebezpiecznym przeciwnikiem. Nie zdarzyło mi się bowiem, bym zaraz

www.ebook4all.pl



Wie wszystkie obszary pokazują się od razu podczas planowania. O każdym z nich stajemy szczegółowe dane: co można tam znaleźć, w jakich ilościach i czy na miejscu grozi nam jakieś niebezpieczeństwo.



W trybie walki postać przestaje dostrzegać miejsca do przeszukania.

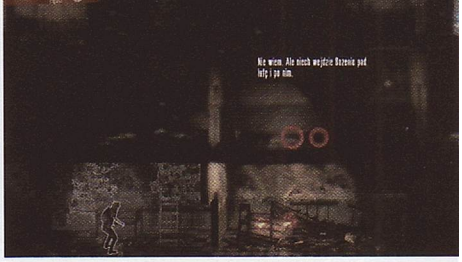
Warsztatu dostarcza kompletu informacji: co możemy zrobić, ile i jakich materiałów do tego potrzeba oraz jak długo to potrwa.

Skoro jest wojna, to musi być czołg. Tyle że jak wszystko w tej grze – rozbity.

po wdrapaniu się po drabinie na piętro nadział się na lufę pałającego żądzą mordu zbira. Pod tym względem gra wydaje się wyważona.

W trakcie misji poszukiwawczych trafiamy w różne rejony. Jeśli są niebezpieczne, jesteśmy o tym uprzedzani podczas planowania. Czasami zdarza się zabić oprycha, który np. próbuje zgwałcić dziewczynę. Wtedy prowadzona postać czuje zadowolenie. Następnego wieczoru w tym samym miejscu spotykamy kobietę, a ta przejęta opowiada o wydarzeniach poprzedniej nocy i dalszym losie ocalonej. Oczywiście nie jest świadoma, że rozmawia z jej wybawcą. Prosty, ale bardzo udany chwyt – pokazujący, że świat gry żyje, skoro rozchodzą się w nim tego typu informacje. Z drugiej strony paradoks świadczący o braku konsekwencji – zlikwidowanie uzbrojonego osobnika sprawia, że limit zagrożeń na tym obszarze zostaje wyczerpany. W tak niebezpiecznym mieście to dość dziwne.

Jeśli jednak zabójstwo nie jest usprawiedliwione okolicznościami, naszego bohatera dopada smutek prowadzący do depresji. Wtedy trzeba poprawić mu humor dobrym uczynkiem, lekturą lub grą na instrumencie.



Warto słuchać, co mają do powiedzenia nieznajomi. Dzięki temu unikniemy ostrzegawczego strzału w plecy.

lekarstwa chorym i ogrzać dla nich pomieszczenia, opatrzyć rannych, nakarmić głodnych i dać się wyspać zmęczonym. Podopieczni są odporni, więc mogą nie jeść czy nie spać dobrze ponad dobę, ale w końcu należy zaspokoić ich potrzeby, inaczej po prostu ich stracimy.

Wszechogarniająca szarość

Ważnym elementem całej opowieści jest klimat. Oprawa graficzna sprawia wrażenie narysowanej węglem. Znakomicie oddaje beznadzieję i realia życia w oblężonym mieście. Szarości i czernie zrujnowanych budynków rozświetlane są zazwyczaj pożarami, a niezwykle rzadko występujące kolory stanowią kontrapunkt dla ponurego otoczenia. Sugestywną scenerię podkreśla nastrojowa muzyka i tajemnicze odgłosy dobiegające z odwiedzanych miejsc. Świetnie się w to gra w ciemnym, cichym pokoju.

RYTM ŻYCIA MIESZKAŃCÓW KRYJÓWKI NIECO NUŻY MONOTONIĄ, CHOĆ JEST ONA W PEŁNI UZASADNIONA

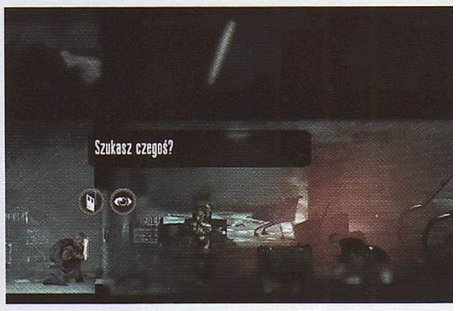
Drugi zgrzyt w tej spójnej koncepcyjnie grze stanowi schemat związany z okradaniem prywatnych posesji. Jeśli wchodzimy do zamieszkanego domu, w schowkach pojawia się napis „własność prywatna". Jeśli mimo to coś zwiniemy, tracimy dostęp do części budynku. Uważam, że to kiepskie rozwiązanie – w końcu jest wojna, przyjaciel umiera, czyli zaistniała tzw. wyższa konieczność. Już lepsza w takim przypadku byłaby moim zdaniem silniejsza ochrona danego terenu.

Spokojny dzień

Należy pamiętać, by wysłana na akcję postać wróciła odpowiednio wcześnie do domu. Inaczej będzie mieć spore opóźnienie, co ograniczy czas wykorzystania zdobytych przez nią łupów. W dzień odbywa się bowiem tworzenie mebli, budowa warsztatu do robienia narzędzi, urządzeń i akcesoriów do przygotowania posiłków lub lekarstw oraz do ogrzewania. Wtedy też jest czas na odpoczynek i odwiedziny gości: handlarza albo sąsiadów, którzy wyświadczą nam przysługę lub sami potrzebują pomocy.

W dzień możemy także zająć się mieszkańcami kryjówki: podać

Rytm życia mieszkańców kryjówki nieco nuży monotonią, choć jest ona w pełni uzasadniona. A jednak nadal ma się ochotę przeżyć kolejny dzień, skonstruować lepszą kuchenkę czy warsztat, zbadać nowe obszary. This War of Mine pokazuje wojnę z innej perspektywy niż większość produkcji: niebohaterskiej, nieromantycznej. Wręcz pacyfistycznej. Mam przeczucie, że mimo to całkiem nieźle obroni się w konfrontacji z innymi grami strategicznymi. **Sir Haszak**



Kobieta z nożem też sporo może. Zwłaszcza gdy przeciwnik jest zaskoczony.

Więcej na www.ebook4all.pl

CREATIVE ASSEMBLY • PC, PS3, PS4, X360, XBOX ONE

Obcy: Izolacja

PRZYGOTUJCIE BIELIZNĘ NA ZMIANĘ

Fani uniwersum „Obcego" długo musieli czekać na chociażby przyzwoitą grę z kosmicznym mordercą w roli głównej. Ostatnie propozycje w postaci Aliens vs Predator czy kontrowersyjnego Aliens: Colonial Marines nie tylko pozostawiały gracza z uczuciem niedosytu, ale też przez wielu okrzyknięte zostały zwykłymi chałami. Z Obcym: Izolacją jest inaczej. To długa, cholernie trudna i niezwykle klimatyczna gra, która już od samego początku wciąga jak bagno.

Wcielamy się w Amandę Ripley, córkę doskonale znanej nam Ellen, która za wszelką cenę chce się dowiedzieć, co takiego przed 15 laty wydarzyło się na Nostromo. Lądujemy więc na opuszczonej stacji kosmicznej Sewastopol, na której rzekomo znajduje się czarna skrzynka mogąca wyjaśnić tę tajemnicę. I wszystko byłoby cudownie, gdyby nie to, że na statku nie jesteśmy sami…

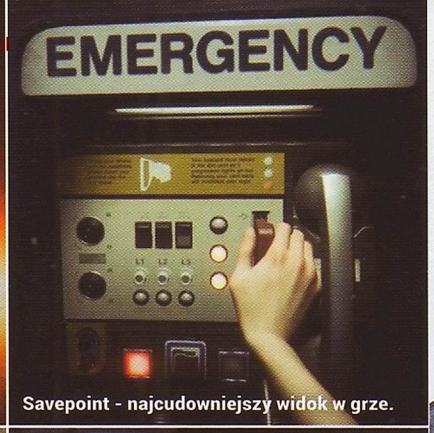
Przebijając się przez niekończące się korytarze, często oświetlone jedynie migoczącymi lampkami awaryjnymi, stopniowo odkrywamy mroczną historię Sewastopola. Kolejne pomieszczenia utwierdzają nas w przekonaniu, że w tym miejscu coś się czai. Złowrogie dźwięki, przerażeni ludzie, plamy krwi, niepokojące notatki i pozostawione tu i tam raporty – wszystko to buduje solidny klimat.

Alien nie jest naszym jedynym problemem, zresztą pojawia się dopiero po około 2 godzinach gry. Na statku przebywają także walczący o przetrwanie przedstawiciele naszej rasy oraz tzw. „syntetyczni", czyli po prostu androidy, które zostały tak przeprogramowane, by reagować na ludzi agresją. Młoda Ripley to nie Rambo, dlatego też gra nie promuje metody „na Jana". Obcego pokonać nie sposób, można go co najwyżej przepędzić albo skierować jego uwagę na coś (lub kogoś) innego. Androidy są natomiast trudne do unieszkodli-

„Statek i ładunek zniszczone. Powinnam dotrzeć do cywilizacji w ciągu sześciu tygodni".

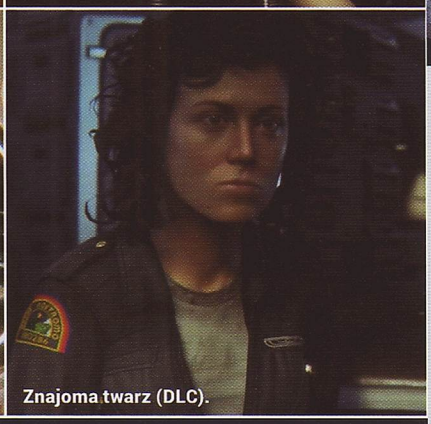
Więcej na www.ebook4all.pl

Alien na ciepło (DLC).



Savepoint - najcudowniejszy widok w grze.

Uśmiech proszę.


Znajoma twarz (DLC).

wienia, chyba że zdążymy w międzyczasie nazbierać trochę amunicji lub skonstruować ładunek EMP (oczywiście po uprzednim znalezieniu schematu). Większość gry przechodzi się więc skradając, zachowując ciszę, unikając wrogów i mozolnie eksplorując pomieszczenie za pomieszczeniem w poszukiwaniu zapasów lub przedmiotów niezbędnych do dostania się do kolejnej lokacji.

Wydać może nas każdy nierozważny krok czy spowodowane stresem naciśnięcie przycisku sprintu, co z kolei zwraca uwagę znajdujących się w pobliżu przeciwników. Musimy zatem kombinować. Kluczem do sukcesu jest ostrożność i ogromna dawka cierpliwości, a także umiejętne wykorzystywanie detektora ruchu, który potrafi pokazać drogę, uratować życie, ale też... ściągnąć swoim pikaniem czyhającego na nas potwora. Gra surowo karze za błędy, ponieważ niektóre checkpointy rozstawione są daleko od siebie. Wiadomo, im częściej powtarzamy dany fragment, tym szybciej chcemy go już mieć za sobą. Stajemy się nerwowi. Stajemy się łatwym celem.

Obcy: Izolacja stanowi idealny prezent dla fanów. Kiedy przemierzamy świetnie zaprojektowane poziomy, od razu udziela się nam retrofuturystyczny klimat filmowej klasyki z 1979 roku. Lokacje zachwycają designem i szczegółowością, a co ważne, także grafiką. Pozycja ta wygląda bowiem fantastycznie, również na ogrywanej przeze mnie wersji na PS3. Posiadacze konsol starszej generacji nie mają się czym martwić – The Creative Assembly wycisnęło z ich sprzętu ostatnie soki. Sam główny adwersarz budzi grozę – jest wielki i majestatyczny. Niejeden raz wasze spocone ręce zadrżą ze strachu lub emocji, kiedy po jego nagłym pojawieniu się zapragniecie schować się w pierwszej lepszej kryjówce. Pamiętajcie tylko, by w panice nie puszczać się ku niej pędem – wtedy monstrum momentalnie was dopadnie i przebije swoim ostrym ogonem.

IM CZĘŚCIEJ POWTARZAMY DANY FRAGMENT, TYM SZYBCIEJ CHCEMY GO MIEĆ ZA SOBĄ. STAJEMY SIĘ NERWOWI. STAJEMY SIĘ ŁATWYM CELEM

Wspomnę jeszcze o warstwie audio, bo ta zasługuje na osobny akapit. Zarówno świetna gra aktorska, jak i odgłosy kroków na pustych (czy aby na pewno?!) korytarzach brzmią znakomicie. Dźwięki wydawane przez androidy czy wreszcie groźny syk Obcego robią stosowne wrażenie, wywołując ciarki na plecach.

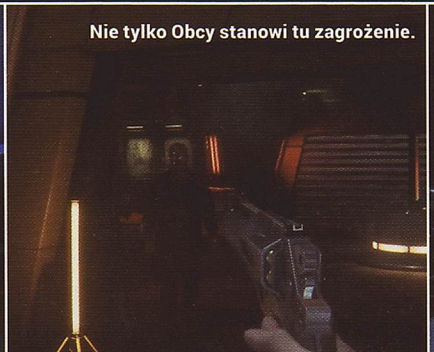
Wady? Są. Sztuczna inteligencja czasem szwankuje, z rzadka rozmieszczone checkpointy niekiedy doprowadzają do frustracji, a przerywniki filmowe mają problem z utrzymaniem stałego poziomu animacji. Jednak to tylko łyżka dziegciu w całej beczce miodu, można więc przymknąć na to oko. Albo raczej zacisnąć zęby i grać dalej. O ile przygotujemy sobie bieliznę na zmianę...

Pocztar

CREW EXPENDABLE & LAST SURVIVOR (DLC DO OBCEGO: IZOLACJI)

Grze musi oczywiście towarzyszyć wysyp dodatków. Dostępne są już dwa z pięciu planowanych rozszerzeń do Obcego. Crew Expendable i Last Survivor to pojedyncze misje w trybie dla jednego gracza, stanowiące prequel wydarzeń z wersji podstawowej. Dzięki nim możemy wcielić się w samą... Ellen Ripley! Epizody te, powstałe na bazie filmowego pierwowzoru, pozwalają na dosłownie 30 minut stać się wspomnianą członkinią załogi Nostromo. W pierwszym z nich gracz musi odciąć kolejne pomieszczenia, unikając jednocześnie zagrażającego mu stwora, drugi umożliwia uruchomienie sekwencji autodestrukcji statku. Niska cena (14,50 zł za DLC) nie usprawiedliwia krótkich i banalnych scen żywcem wyjętych z podstawowej wersji gry. Nic nowego, nic innowacyjnego. Lepiej drugi raz przejść doskonałą Izolację.

Efekty świetlne dają radę!


Nie tylko Obcy stanowi tu zagrożenie.

Wózek śmierci.

Więcej na: www.ebook4all.pl

CI GAMES / DECK13 • PC, PS4, XBOX ONE

Lords of the Fallen

POLISH SOULS

Nie mogę zamknąć paszczy, bo kły by mi się połamały.

Animacja jet tu na światowym poziomie.

Nazywam się Harkyn i nie jestem miłym człowiekiem. Wystarczy zresztą na mnie spojrzeć. Każda runa wytatuowana na mojej twarzy oznacza jeden występek, który splamił moje i tak od dawna czarne serce. Teraz jednak, pomimo całej mojej podłości, okazuję się być jedyną osobą, która może uratować świat. Uratować przed... bogiem.

Najnowsza produkcja polskiego wydawcy CI Games i niemieckiego studia Deck 13 przenosi nas do świata dark fantasy, w którym posługiwanie się magią i mieczem stanowi równie powszednią czynność jak dla nas robienie kanapek. Bohater, w którego się wcielamy, to wspomniany Harkyn – złoczyńca wyciągnięty na tę okoliczność z więzienia i mający zapobiec powrotowi pokonanego przed wiekami boga zła. Naszym przewodnikiem jest tajemniczy Kaslo, który wiedzie nas do równie tajemniczej cytadeli Keystone, w poszukiwaniu jeszcze bardziej tajemniczego Antanasa, wystawiając nas na ataki już absolutnie tajemniczych demonów – rhogarów i lordów.

Hmm... Jak widać, sporo tu tajemnic, ale co tam – w końcu to gra, a nie życie, w związku z czym można nieco przymknąć oko na zbytnie uproszczenia. Ważne, żeby dalej się kleiło. A zatem – zaczynajmy!

Rzeczą, która zadziwiła mnie już przy pierwszym kontakcie z grą, były wymagania techniczne. Ja rozumiem nowe czasy, w których liczą się nowe silniki do nowych maszyn, ale to już chyba przesada. Skąd to ograniczenie do Windowsa 7, 64-bit? Co istotne, grę testowałem na dwóch pecetach i choć różniły się tylko liczbą rdzeni w procesorze (2 i 4), ustawienia były diametralnie inne. Czy naprawdę nie dało się Fledge'a (engine autorstwa Deck 13) zoptymalizować do przyzwoitych osiągów?

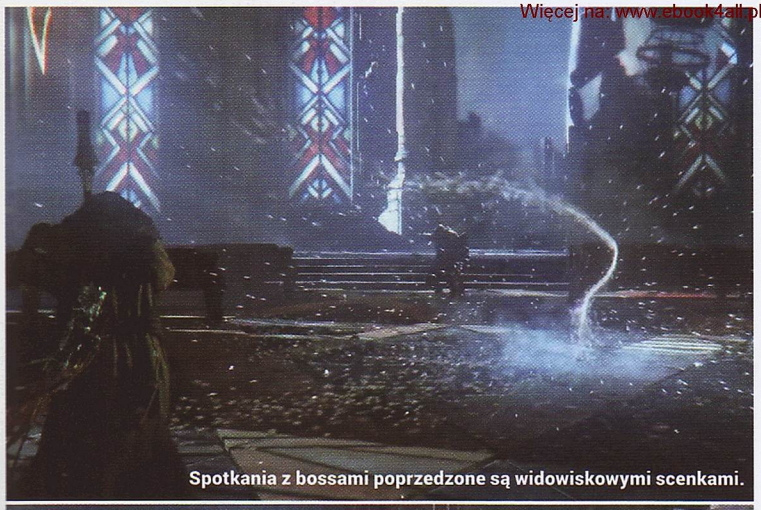
Dodatkowo poirytował mnie brak intra. To znaczy – intro się pojawia, ale dopiero po określeniu rodzaju magii i klasy bohatera, a skąd mam wiedzieć, co wybrać, skoro nie wiem, w co się pakuję? Niby drobna rzecz, ale dla mnie właśnie w takich szczegółach tkwi diabeł.

No nic, na początek zdecydowałem się zagrać wojownikiem, który włada magią burdy (od wszczynania burdy, awantury – trochę to niefortunne określenie, ale niech tam). Jako alternatywę gra proponuje jeszcze ciężkozbrojnego kleryka oraz zwinnego łotrzyka, zaś z czarów mogłem wyposażyć się w zestaw ukojenia lub podstępu, ale że generalnie lubię iść na tzw. rympał, to i nie dziwota, że wybrałem, co wybrałem.

Intro, potem wstawka i... jedziemy!

Tak, przyznaję się bez bicia – zatkało mnie. Na produkcję gry wydano 32 mln zł, a pracowało nad nią przez 3 lata ponad 100 osób (w kluczowych

Więcej na: www.ebook4all.pl



Spotkania z bossami poprzedzone są widowiskowymi scenkami.

Dwa razy większego od bohatera bossa należy uznać za konusa.

momentach nawet 170!) i powiem jedno – naprawdę to widać. I nie chodzi tylko o wygląd lokacji, ale także o filmowe przerywniki, których jest co niemiara, animację wszystkich postaci, jakość starć i ilość możliwości podczas nich. Nawet udźwiękowienie (z przecudną muzyką w tle) stoi na światowym poziomie.

Mój zachwyt wzbudziła również walka. Przede wszystkim w grze dosłownie czuje się ciężar zbroi oraz oręża, a także siłę uderzeń przeciwnika. Co więcej, w zależności od konfiguracji uzbrojenia potyczki zawsze przebiegają inaczej, bowiem nasz bohater korzysta z zupełnie innych ataków (i animacji), nie mówiąc o konieczności stosowania odmiennych taktyk wobec różnych przeciwników.

Ponieważ Lords of the Fallen jest grą action RPG, posiada także cechy swojego gatunku. Są więc nieskomplikowane questy poboczne; jest plecak, a w nim zbroje, broń, mikstury oraz runy; jest także możliwość rozwoju postaci – choć oczywiście w uproszczonej wersji, jak to w slasherach. To ostatnie dotyczy zresztą tak klasycznych statystyk Harkyna, jak i jego umiejętności magicznych.

Dodam jeszcze, że choć nasz heros nie zdobywa podczas swojej przygody żadnego łuku ani kuszy, to ma do dyspozycji rękawicę, która częściowo to wynagradza. Korzystając bowiem z many, oprócz przyjmowania ciosów jak tarcza, potrafi także ciskać pociskami i w efekcie stanowi surogat broni miotającej. Jak dla mnie – może być, choć uważam ten element za niepotrzebną komplikację.

tałach zamienić na punkty atrybutów, te zaś wydać na rozwój cech bohatera lub jego umiejętności magicznych. Do tego broń pozwala się modyfikować, a jest jej tyle, że nawet najbardziej wymagającym wojownikom zakręciłoby się w głowie. Nic, tylko grać!

I na tym właściwie mógłbym zakończyć całą recenzję – gdyby nie drobne ale. Bo im dłużej trwała moja przygoda z Lords of the Fallen, tym więcej mankamentów i niedociągnięć wychodziło na jaw i tym bardziej się irytowałem.

Przede wszystkim – kamera. Ja rozumiem, że widok TPP w ciasnych pomieszczeniach i wąskich przejściach to spore wyzwanie dla programistów, ale nie może być tak, że błędy w tej sferze stają się powodem śmierci bohatera. Bo jak inaczej wytłumaczyć fakt, że kiedy cofamy się do kąta lub na ścianę, kamera wjeżdża w naszego herosa, ten zaś znika i podczas ataku nawet nie wiadomo, co robi i czy w ogóle coś robi.

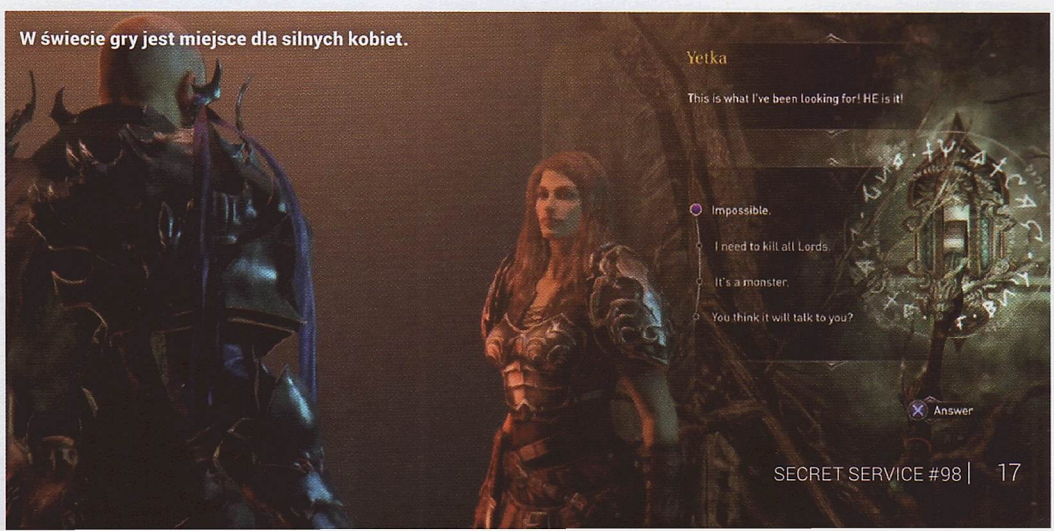
Zanim powstali Lords of the Fallen, było Dark Souls. Czujni internauci bezlitośnie wyszukali, skąd się wzięły wszystkie kluczowe potwory w tej grze: z filmów o Godzilli, japońskich komiksów czy wcześniejszych, mniej znanych komputerowych RPG. I nagle cała magia prysła.

Bij bossa

Inny problem stanowi stopień trudności. Poczytałem sobie i pooglądałem wypowiedzi autorów, w tym także głównego kreatora, Tomasza Gopa, że celowo nie będzie łatwo, że to taki styl i w ogóle. I bardzo dobrze! Mnie jednak chodzi o skalowanie siły wrogów. Może jestem staroświecki, ale lubię myśleć, że choć moi adwersarze są coraz silniejsi, to i ja jestem coraz lepszy (w istocie zależność ta jest odwrotna i zaplanowana przez twórców danej gry). W Lords of the Fallen już po kilkunastu minutach

W GRZE DOSŁOWNIE CZUJE SIĘ CIĘŻAR ZBROI ORAZ ORĘŻA, A TAKŻE SIŁĘ UDERZEŃ PRZECIWNIKA

Sama rozgrywka jest dynamiczna i wyjątkowo efektowna. Gracz cały czas musi kombinować, jak pokonać napotkanego przeciwnika, a zginąć można tu naprawdę łatwo. Zbierane doświadczenie da się przy odpowiednich kryszt-



W świecie gry jest miejsce dla silnych kobiet.

Więcej na: www.ebook4all.pl

To właśnie ja, Harkyn, w ekstazie po pokonaniu kolejnego bossa.

trafiamy na pierwszego bossa, pojedynek z którym oznacza 116 zgonów rozłożonych na dwie godziny bezsensownych prób. Że niby mam obserwować, liczyć uderzenia i kroki przeciwnika, eksperymentować? Ale czy ja jestem buchalterem, czy wojownikiem? I od kiedy walka polega na liczeniu czegokolwiek? Czy nie lepiej byłoby w przypadku pierwszego bossa dać graczom trochę więcej luzu i pozwolić wypróbować najprostsze rozwiązania? A potem nieco podnieść poziom trudności? I znów podnieść. I tak aż do samego końca. Tak robią gry najlepsi – im nie wstyd, to czemu miałoby być wstyd twórcom Lords of the Fallen?

Trzecią rzeczą, która mnie osobiście notorycznie wkurzała, jest odżywanie wszystkich demonów we wszystkich lokacjach (na szczęście tylko ich, a nie bossów). Kiedy zauważyłem to za pierwszym razem, zatkało mnie. To ja tu w pocie czoła oczyszczam teren z plugastwa, a to robactwo znowu się odrodziło? I pal licho, że dzieje się tak, kiedy gra przenosi nas do ostatniego sejwa i musimy przejść po raz kolejny „zasiedlony" fragment planszy. To nawet zrozumiałe. Gorzej, kiedy przyjdzie nam do głowy głupi pomysł cofnięcia się hen daleko, o kilka kryształów, aż do początku danego poziomu (co jest czasem wymagane) i gdy z przykrością odkrywamy, że te same stwory w tej samej liczbie i w tych samych miejscach czekają na nas, jakby nic się nie stało. Tak to miało być, panowie i panie, czy po prostu zabrakło pomysłu, jak obejść tę dziurę w silniku? Bo nie łapię!

Mam też sporo wątpliwości odnośnie magii, która w moim odczuciu jakoś nie do końca okazuje się tym, czego oczekiwałem, w dodatku nakładając się chyba niepotrzebnie na działanie rękawicy – ale może to wina tego, że za wiele się spodziewałem. Dość powiedzieć, że za którymś razem stwierdziłem, iż dużo lepiej będzie inwestować w cechy postaci niż w zaklęcia. I tyle z uroku bycia czarodziejem.

Pomijam już takie drobnostki, że do plecaka wchodzimy jednym klawiszem, a wychodzimy z niego innym (wydawało mi się, że to już niespotykane rozwiązanie), że niektóre opisy mające pomóc obsługiwać grę są tak nieprecyzyjne, iż więcej zaciemniają, niż wyjaśniają (np. instrukcja działania czerwonego kryształu na samym niemal początku – kto to pisał?), czy że po śmierci ze znalezionym przedmiotem powracamy do świata żywych… razem z nim w plecaku (!) – bo albo są to rzeczy, które irytują tylko mnie, albo łatwo je naprawić patchem.

TO GRA PEŁNA KONTRASTÓW, A MÓJ AMBIWALENTNY STOSUNEK DO NIEJ POGŁĘBIA SIĘ, IM DŁUŻEJ Z NIĄ OBCUJĘ

INSPIRACJE.

I jeszcze jedno. Tak, wiem, że Lords of the Fallen pełnymi garściami czerpie z dwuczęściowego cyklu Dark Souls, ale celowo nie porywałem się na żadne porównania, wychodząc z założenia, że nie wszyscy grali w dzieło From Software i takie zestawienie nie tylko nic im nie powie, ale może nawet i rozzłości (nikt nie lubi słuchać rozmowy, z której nic nie rozumie). Od siebie jednak dodam, że w moim prywatnym odczuciu produkcja CI Games jest o klasę lepsza. Ale to – jak zawsze w takich przypadkach – po prostu rzecz gustu.

Oj, napsioczyłem, wiem. Ale inaczej chyba być nie mogło. Co gorsza, kończąc niniejszy tekst, powinienem powiedzieć, czy grę polecam, czy też odradzam – i wyznam, że mam z tym wielki problem. Oto bowiem z jednej strony czekają na nas trzy ogromne lokacje, które w sumie pozwalają na 12 – 15 godzin rozrywki (a w przypadku wykonywania wszystkich zadań pobocznych – jak obiecują autorzy – nawet na 50!), z drugiej jednak twórcy nie postarali się o ich zbytnie zróżnicowanie i po jakimś czasie niektórzy gracze mogą się po prostu poczuć znużeni. Ponadto tytuł wyposażono w świetną, zapierającą dech w piersiach oprawę audiowizualną na światowym poziomie, a jednocześnie – aby to docenić – całość na PC wymaga sprzętu jak z bajki. Zaoferowano nam również rozbudowany system walki i rozwoju postaci, ale zapomniano o skalowaniu trudności bossów, podobnie jak – moim zdaniem – nie w pełni doceniono magię.

Lords of the Fallen to gra pełna kontrastów, a mój ambiwalentny stosunek do niej pogłębia się, im dłużej z nią obcuję. Bo z jednej strony wściekam się na błędy i potknięcia, a z drugiej dosłownie nie mogę się od rozgrywki oderwać. I sam nie wiem, co z tym fantem począć. Dlatego decyzję pozostawię wam. Jeśli nie rażą was wymienione powyżej minusy, jeśli macie superkomputer lub najnowszą konsolę, jeśli w dodatku uwielbiacie klimaty dark fantasy, a Dark Souls to wasza ukochana seria – nie zastanawiajcie się i bierzcie Lords of the Fallen w ciemno. Jeżeli jednak brak wam cierpliwości na godzinne walki z bossami, jeśli nie znosicie nieustannego zaczynania poziomów od początku, a przy tym nie bawi was żmudne sprawdzanie, jakim orężem jak się walczy – zastanówcie się nad zakupem tej pozycji dwa razy, bo może się okazać, że gra będzie dla was prawdziwą udręką.

Piotr Pieńkowski

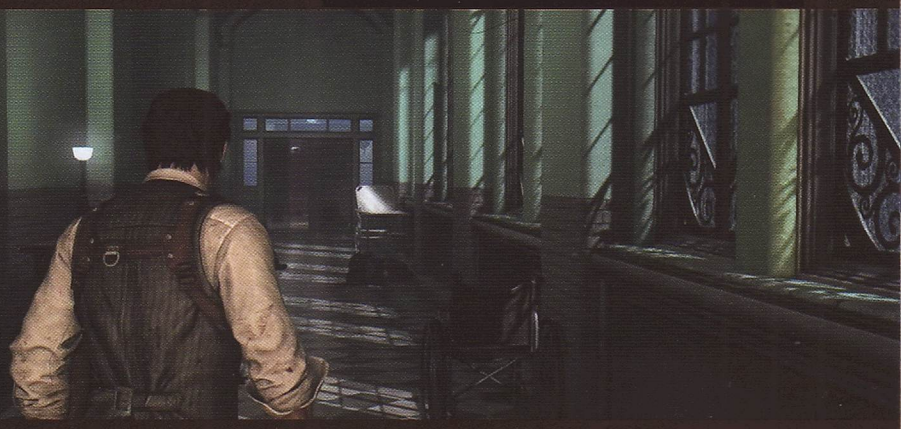
Więcej na: www.ebook4all.pl

BETHESDA • PC, PS3, PS4, X360, XBOX ONE

The Evil Within

SURVIVAL HORROR Z AMBICJAMI

„Lustereczko, powiedz przecie... co się ze mną dzieje, czy jestem jedynym normalnym na tym świecie?"



Shinji Mikami znany jest chyba każdemu graczowi, który zetknął się z survival horrorem. To w końcu on jest ojcem jednego z najbardziej szanowanych przedstawicieli tego gatunku – cyklu Resident Evil. Co prawda jego przygoda z serią zakończyła się na części czwartej, ale to właśnie ta odsłona uznawana jest za najlepszą. Najnowszym dziełem Mikamiego jest natomiast The Evil Within.

Początek historii wydaje się sztampowy. Wcielamy się w detektywa Sebastiana Castellanosa, który wraz z dwójką swoich kompanów udaje się do miejskiego szpitala psychiatrycznego w celu sprawdzenia tajemniczego wezwania. Zastaje tam opuszczone samochody policyjne i stosy zmasakrowanych ciał, by po chwili w niewyjaśnionych okolicznościach wylądować zawieszonym głową w dół w pomieszczeniu przypominającym rzeźnię.

Niewyjaśnione okoliczności to temat przewodni The Evil Within. Tak jak nagle pojawiliśmy się w rzeźni, tak nagle trafiamy do tajemniczego lasu, małej osady, podziemi czy też ruin zamku. O co tu chodzi? Czy to koszmar? Czy to się dzieje naprawdę? Rozwiązaniu tej zagadki nie sprzyja też miejsce, gdzie zapisujemy stan gry. Szpital psychiatryczny z krzątającą się po nim zagadkową pielęgniarką, która czasami wspomina jedynie, że nie wyglądamy najlepiej, to lokacja, do której przenosimy się za pomocą luster łazienkowych znajdujących się w kilku punktach na każdym z poziomów. To prawdziwa zagwozdka i przykład wzorowej japońskiej szkoły horroru, reprezentantami której są takie filmy jak „Krąg" czy „Klątwa". Przez większość czasu jesteśmy mocno zdezorientowani. Nie pamiętam, kiedy ostatni raz przechodziły mnie ciarki na myśl, że zaraz zapiszę grę.

W parze z fabułą i ciężkim klimatem idzie rozgrywka. Skradanie się i ukrywanie przed przeciwnikami sprawia dużą satysfakcję, ale zdecydowanie przydałby się jakiś system osłon, bowiem spotkania z wrogiem często są jak loteria (zauważy czy nie zauważy, gdy się wychylę?). W tym wszystkim nie pomaga kamera, która ulokowana jest nad głową Sebastiana tak niefortunnie, że czasami praktycznie nic nie widać (szczególnie kiedy wchodzimy przez drzwi). Dodatkowo brakuje możliwości przełączania widoku pomiędzy lewym a prawym barkiem, co znacznie ułatwiłoby eksplorację klaustrofobicznych korytarzy.

Skradanie się objawem nowoczesności w postępowaniu z truposzczykami.

Amunicji jest pod dostatkiem, ale strzelanie nie zawsze stanowi dobre rozwiązanie. Do oponentów można się podkradać i eliminować ich skutecznie z zaskoczenia. Siłę ognia, jak i własne umiejętności modyfikujemy dzięki znajdowaniu słoików z zieloną substancją. Generalnie nieprzyjaciele potrafią zachowywać się w bardzo nieprzewidywalny sposób. Czasami się czają, czasami rzucają na oślep – są uzbrojeni zarówno w broń palną, jak i białą, dlatego wspomniane wyżej niedogodności podczas kierowanie postacią nie uprzyjemniają życia. Jedynie w poczynaniach bossów widać pewną konsekwencję – ci zostaną w mej pamięci na bardzo długo.

Klimatyczne wnętrza, w których atmosferę robi sączące się światło, a nie tabuny umarlaków.

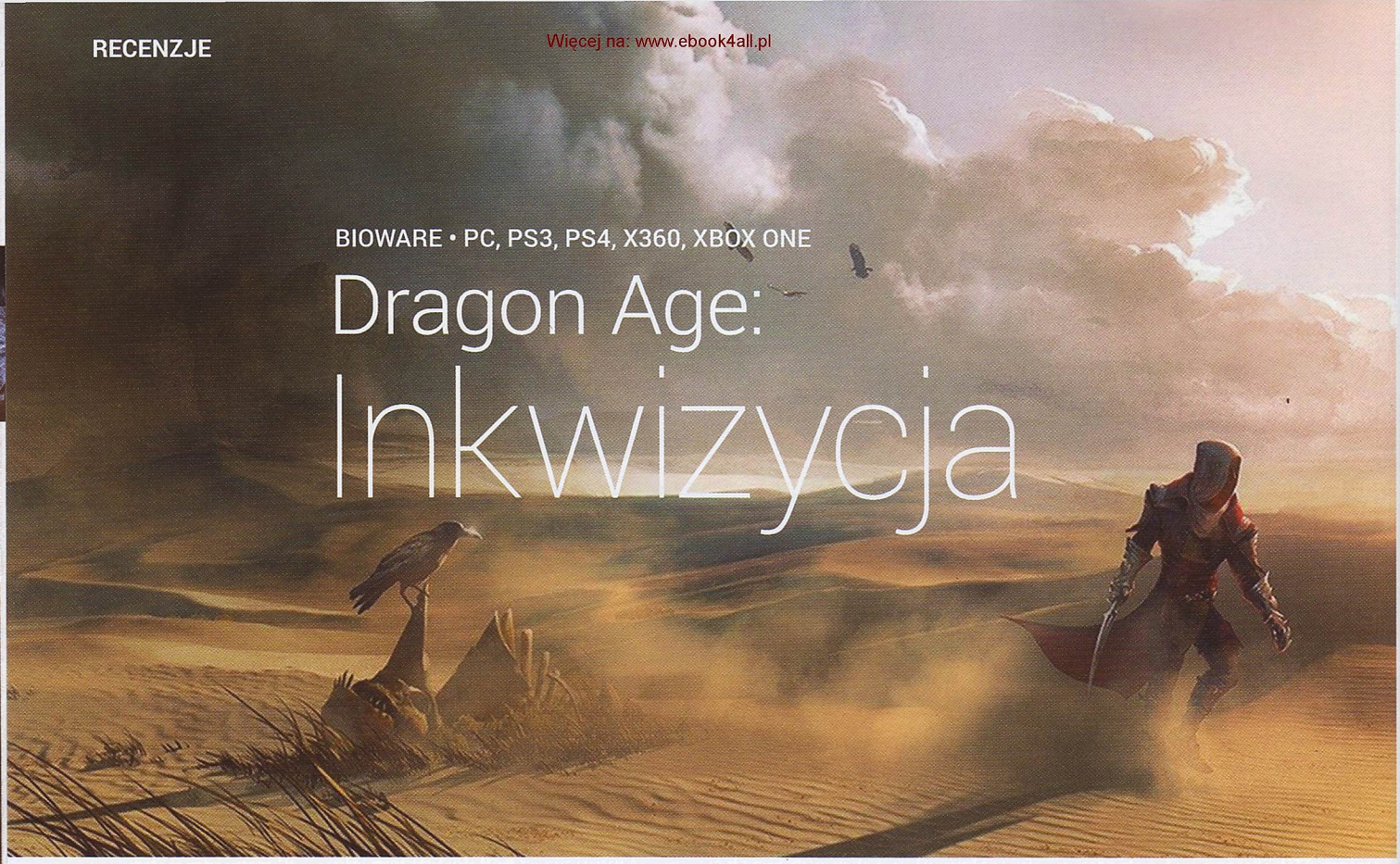
SIŁĘ OGNIA, JAK I WŁASNE UMIEJĘTNOŚCI MODYFIKUJEMY DZIĘKI ZNAJDOWANEJ ZIELONEJ SUBSTANCJI

The Evil Within dzięki inteligentnym algorytmom poruszania się przeciwników i niemożności zapisania gry w dowolnym momencie, na normalnym poziomie trudności okazuje się nie lada wyzwaniem. To bardzo interesujące połączenie mechaniki Resident Evil z klimatem Silent Hill. Wiele razy mamy też okazję całkiem serio się przestraszyć, więc nie polecam grania w słuchawkach... choć może jednak polecam?

Krooger

Nazywam się Castellanos i tylko odrobinę przypominam Leona S. Kennedy'ego z Resident Evil 4.

Więcej na: www.ebook4all.pl



BIOWARE • PC, PS3, PS4, X360, XBOX ONE

Dragon Age: Inkwizycja

WYBRANIEC, KTÓRY NIE WIE KTO, CO I DLACZEGO

Epickie starcie smoka z gigantem - lepiej nie podchodzić za blisko.

BioWare to legenda. Bo jak inaczej nazwać studio, które dało nam serie Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Knights of the Old Republic i Dragon Age? BioWare to legenda, tyle że trochę przebrzmiała. Reputacja teamu deweloperskiego, stawianego w jednym rzędzie z takimi producentami jak Blizzard, Rockstar czy Black Isle, w ciągu ostatnich trzech lat bardzo ucierpiała...

Narada wojenna - Tu decydujemy o losach Orlais i Fereldenu.

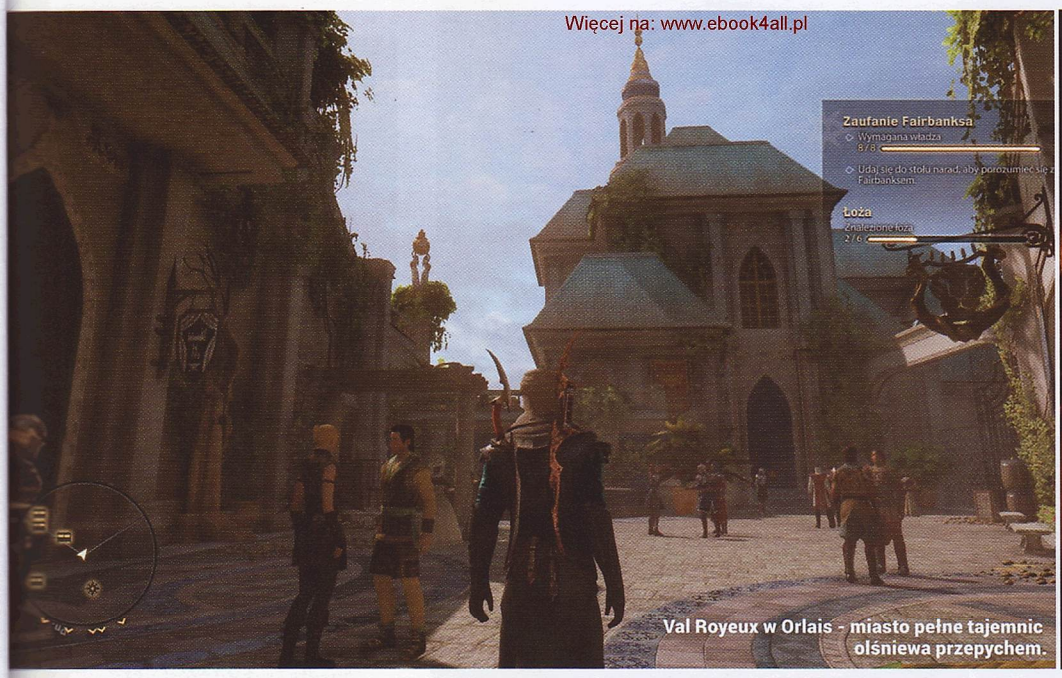
Emfatyczne do bólu Mass Effect 3 z tym swoim przeklętym zakończeniem. Wtórne, powierzchowne Dragon Age II – irytujący sequel zaprzepaszczający sukces Origins. Star Wars: The Old Republic – zabawka „Elektroników" za 100 milionów dolarów – podążające tą samą drogą co śp. Warhammer Online... Oto bilans trzech ostatnich lat działalności Kanadyjczyków. Inkwizycja, najświeższa odsłona trylogii Dragon Age, miała przerwać tę złą passę, zrehabilitować studio w oczach graczy i przywrócić „mistrzom opowieści" dawną pozycję.

Początek rozgrywki w Dragon Age: Inquisition zdaje się przeczyć tym obietnicom. Szybki proces kreacji postaci i wprowadzenie fabularne tak sztampowe i miałkie jak wypowiedzi polskich polityków na temat zasad moralnych wypadają niezbyt zachęcająco. Oto Wybraniec, co to nie wie kto, co i dlaczego, wychodzi cało z katastrofy, w której giną prawie wszyscy możni uniwersum gry. Obdarzony tajemniczą mocą jako jedyny może uratować rasy humanoidalne przed zagładą. Skupia więc wokół siebie reprezentantów trzech grywalnych klas postaci – wojowników, magów i łotrzyków, by w ich towarzystwie wyruszyć na 200-godzinną wyprawę, w wyniku której wyuczy się wielu umiejętności, nagada za wszystkie czasy, zwiedzi szmat lądu, a jeśli szczęście dopisze, przygrucha sobie przedstawiciela czy przedstawicielkę płci przeciwnej (lub niekoniecznie przeciwnej). Heroic fantasy spod znaku czytadeł z serii „Dragonlance" w całej okazałości...

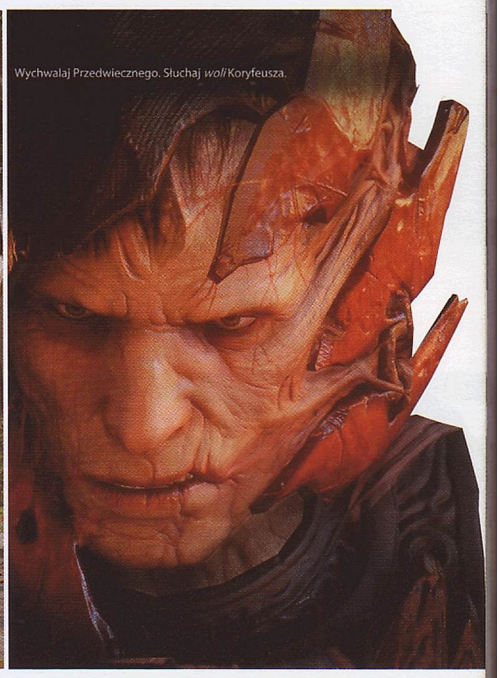
NA KAŻDYM KROKU CZEKAJĄ PASJONUJĄCE HISTORIE LUDZI DOTKNIĘTYCH PRZEZ TRWAJĄCĄ WOJNĘ

Tymczasem im dalej w las, tym na szczęście ciekawiej. Rozległe, zróżnicowane lokacje (BioWare odrobiło zadane po „dwójce" lekcje), które możemy swobodnie eksplorować, przyciągają naprawdę interesującymi questami pobocznymi! Na każdym kroku czekają pasjonujące historie ludzi dotkniętych przez trwającą wojnę. Cały czas mamy wrażenie, że jesteśmy w centrum wydarzeń, które bezpośrednio wpływają na świat i jego mieszkańców. Co więcej,

Więcej na: www.ebook4all.pl



Val Royeux w Orlais - miasto pełne tajemnic olśniewa przepychem.



to nasze decyzje, zapadające przy stole narad w siedzibach Inkwizycji, kształtują losy królestw i frakcji.

Walka o punkty władzy i wpływy, niezbędne, by Inkwizycja, na czele której stoimy, rosła w siłę, to wielka przygoda na malowniczych terenach Zaziemia, wśród mrocznych mokradeł, po których przechadzają się nieumarli, zapomnianych ruin na pustyni, w deszczu siekącym wybrzeże i tętniących życiem miastach Fereldenu i Orlais. Dragon Age: Inquisition to porywająca, zrealizowana z rozmachem historia, a przy tym pozbawiona nieznośnego patosu Mass Effect 3. Silnik Frostbite 3 na PS4 sprawia, że setki już i tak wciągających zadań zmieniają się w egzotyczne wyprawy, podczas których oglądamy zapierające dech w piersiach pejzaże, sceny rodem ze Skyrima, ludzkie dramaty i namiętności, a wszystko to w doborowej kompanii doskonale napisanych postaci drugoplanowych.

O nasze względy zabiega dziewięcioro śmiałków, którzy reprezentują pełne spektrum poglądów, postaw i osobowości. Nie wszyscy są równie ważni, ale za to wyjątkowi i warci bliższego poznania. Dowodzą swoich umiejętności podczas wielu potyczek. Aktywna pauza działa niemal jak należy (są pewne problemy z pracą kamery), zresztą na normalnym poziomie trudności rzadko przychodzi nam korzystać z tej opcji.

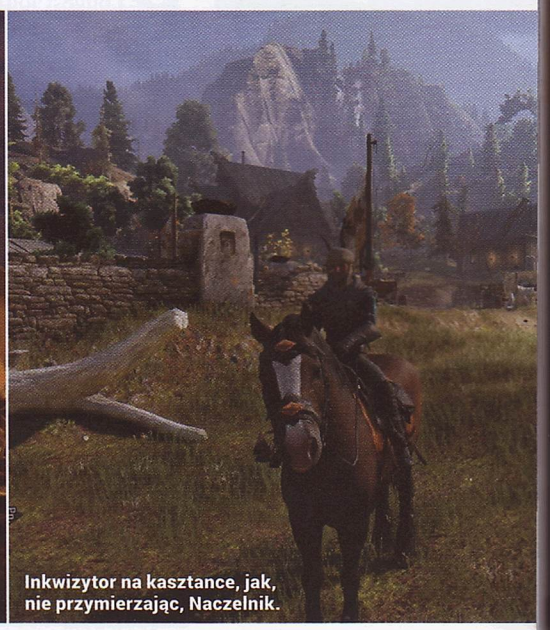
A jak w paru zdaniach opisać rozbudowany system rzemiosła? Opowiedzieć o czterech drzewkach zdolności dla każdej postaci i klasach zaawansowanych? Oddać złożoność charakterów naszych towarzyszy broni? Napomknąć choćby o tym, że po 50 godzinach zabawy mamy wrażenie, iż najlepsze wciąż przed nami? Nie da się – w Dragon Age: Inquisition, moim zdaniem najbardziej udane RPG 2014 roku, po prostu trzeba zagrać. To zakup obowiązkowy! BioWare wreszcie powraca w wielkim stylu.

Shal

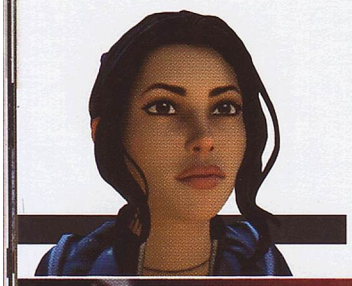
Z tym przyjemniaczkiem spotkamy się nie raz. W nieprzyjemnych okolicznościach...

SILNIK FROSTBITE 3 NA PS4 SPRAWIA, ŻE SETKI JUŻ I TAK WCIĄGAJĄCYCH ZADAŃ ZMIENIAJĄ SIĘ W EGZOTYCZNE WYPRAWY

Misje wykonywane przez doradców to jeden z najbardziej smakowitych elementów gry.


Inkwizytor na kasztance, jak, nie przymierzając, Naczelnik.

Więcej na: www.ebook4all.pl

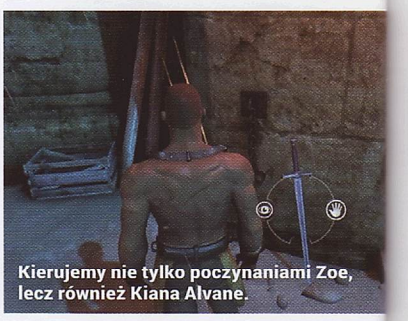


RED THREAD GAMES • PC, MAC, PS4

Dreamfall Chapters

PRZEZ FANÓW DLA FANÓW

W Europolis panuje wieczna noc, ale życie na ulicach tętni.



Kierujemy nie tylko poczynaniami Zoe, lecz również Kiana Alvane.

GRĘ DO RECENZJI UDOSTĘPNIŁ

gog.com

W finałowych napisach jako reżyser i scenarzysta widnieje Ragnar Tornquist. To od początku do końca jego własne dzieło, ze wszystkimi tego zaletami i wadami.

Zoe zaraz wyjmie holograficzny telefon i zadzwoni do swojego psychoanalityka.

Relacja Zoe z jej chłopakiem Rezą to chyba najbardziej sztuczny związek jakiego uświadczymy w grach.

Po skończeniu Dreamfall: The Longest Journey w 2006 roku długo nie mogłem się ocknąć. W dobie wieszczenia śmierci przygodówek pojawiła się pozycja, na którą tak bardzo czekałem, pykając w komedyjki LucasArts i bajeczki Sierry. Casablanca XXIII wieku! Niezwykły, a zarazem nieudziwniony świat snu, cyniczne machinacje technologiami. I do tego zakończenie, jedno z najbardziej dramatycznych i równocześnie poetyckich w najnowszej historii gier. Oto bohaterka, Zoe Castillo, umiera na szpitalnym łożu i pogodzona ze swoim losem, żegna się ze światem. Pada piękne zdanie: „Jeśli śmierć oznacza koniec, to wiem, że tym, co pozostanie, będą nasze sny". To nie jest tania poezja, to tekst godny najlepszych utworów z pudełek Ultimate Play the Game!

Po takim emocjonalnym kopie kilka lat później dowiaduję się, że Zoe Castillo jednak żyje. Mętnie wytłumaczono to nagłe zmartwychwstanie, trochę tak jak zawiśnięcie Rorka pomiędzy wymiarami, ale fakt pozostaje faktem. Ragnar Tornquist postanowił powrócić do swojego opus magnum.

Odszedł z Funcomu, założył własne studio i wykupił licencję na uniwersum Dreamfalla. Potem stał się cudownym dzieckiem Kickstartera, pozyskując półtora miliona dolarów na swój projekt. W końcu dopadło go to samo co Tima Schafera i Charlesa Cecila, czyli nadmiar dobrobytu. No bo skoro dostaje się dwa razy więcej, niż się planowało, to dlaczego na końcu łańcucha pokarmowego jest gra kilka razy krótsza od oryginalnego Dreamfalla? Kolejne cztery części tej historii mają się ukazać w kolejnych latach, tyle tylko, że można wątpić, czy twórcom uda się wytrwać z tym tematem przez dekadę.

Początek pierwszego rozdziału nie szokuje. Poruszamy się Zoe po świecie snu w pełnym 3D, niestety, zrealizowanym nieco topornie. Widać, że Red Thread Games to nie Rockstar, przez co niektóre bryły prezentują się bardzo geometrycznie, zaś wielkie oczy Zoe zostały w pewnych scenach źle osadzone w oczodołach, w wyniku czego za mocno zezują. Czasem obiekty zachodzą na siebie, czasem znikają, a przecież to nie wczesny dostęp, tylko pełnowymiarowe wydanie.

Zagadki są dość proste. O ile przejście Dreamfalla wymagało zwiedzenia wielu lokacji i użycia wielu przedmiotów, tak w Chapters miałem ich w inwentarzu łącznie może z dziesięć. W ogóle odniosłem wrażenie, że podczas produkcji gry wyczerpały się środki i fabułę lepiono w pośpiechu, byle tylko wywiązać się z crowdfundingowych zobowiązań.

Jest za to w Dreamfall Chapters coś wartego grzechu. Mówię o Europolis, mieście przyszłości, w którym rozgrywa się większość akcji. To nie kilka ekranów na krzyż, ale ogromna metropolia, atmosferą przypominająca Los Angeles z Blade Runnera. Z nieba sączy się mrok, błyskają wielkie neony, trwa kampania polityczna, w której główne skrzypce gra niejaka Lea Uminska, a na nadbrzeżu Azjaci mają porozstawiane stragany. Wielką przyjemność sprawia samo kręcenie się po uliczkach pełnych dziwnych pomników i podejrzanych barów. Gdy dostałem się do Europolis, Dreamfall Chapters od razu zyskało w mojej skali ocen przynajmniej 50%.

> Z NIEBA SĄCZY SIĘ MROK, BŁYSKAJĄ WIELKIE NEONY, TRWA KAMPANIA POLITYCZNA

Generalnie jednak uważam, że temat Dreamfalla powinno się zostawić w spokoju. Po latach dorobiłby się on miana klasyki z zakończeniem godnym Another World, a wszyscy odnosiliby się do niego z wielką nostalgią. Nowa gra nie jest zła, jest to po prostu rzecz przeznaczona wyłącznie dla fanów. Odświeżycie wspomnienia, ale poczujecie się jak po skonsumowaniu klusek leniwych bez cukru.

Micz

Więcej na: www.ebook4all.pl

GRĘ DO RECENZJI UDOSTĘPNIŁ

gog com

Klimaty tak dobrze znane z Risen 2.

PIRANHA BYTES • PC, PS3, X360

Risen 3: Władcy tytanów

ZDERZENIE PIRATA Z KARAIBÓW Z GOBLINAMI

Niemieckie RPG. Toporne, masywne jak enerdowska pływaczka, z fabułą jak w niemieckim filmie dla dorosłych. Mimo to wciąga!

Gra rozpoczyna się od widowiskowego, pełnego prochu i krwi abordażu.

Risen 3: Władcy tytanów to kolejna część cyklu cRPG niemieckiej firmy Piranha Bytes. Jeżeli nigdy nie zetknęliście się z tym tytułem, informuję, że to dzieło tych samych programistów, którzy stworzyli serię Gothic. Fabularnie gra stanowi kontynuację historii z poprzedniej części (Risen 2: Mroczne wody) i dzieje się w tym samym świecie. Od początku zaserwowano klimat pirackich przygód – wyspy, nazwy portów i pejzaże nawiązują do aktywności korsarzy w XVII wieku na Karaibach, a nasz bohater jest żeglarzem i nosi przy boku kordelas. Klimat ten zostaje jednak szybko złamany przez pojawienie się mrocznych postaci z zaświatów, w kontakcie z którymi protagonista traci część swojego wyposażenia oraz… duszę. Naszym zadaniem jest oczywiście jej odzyskanie, pokonanie złych mocy oraz odnalezienie dawnych towarzyszy przygód. W skrócie – pirackie RPG z postaciami z tytułów fantasy, w którym dokonywane wybory mocno wpływają na rozgrywkę oraz zwiększają lub zmniejszają szansę na powrót duszy do ciała – złe uczynki nas od tego celu oddalają!

Widzieliśmy w grach już tyle nietypowych kombinacji, że w zasadzie żadna nie powinna nas zaskoczyć. Zderzenie pirata z Karaibów z goblinami, magami, małpami, szkieletami i potworami z krainy umarłych budzi jednak zdziwienie. Początkowe wrażenie niedopasowania elementów świata potęguje jeszcze obecność sług Cienia, które – jako siły inwazyjne – nie pasują do całego uniwersum. Ale czy motywy egipskie pasowały do Gothika 3?

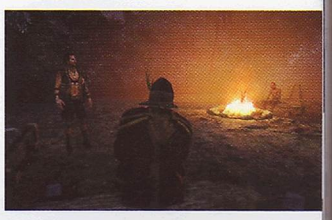
Mamy tu do dyspozycji zwykły atak, mocniejszy atak, zasłonę oraz trzy szybkie ataki jeden po drugim – niby nieskomplikowane, ale najważniejsze to nie dać się trafić. Żeby pokonać przeciwnika, musimy uderzyć go przynajmniej kilkanaście razy, natomiast żeby on pokonał nas – wystarczy czasem tylko parę celnych ciosów! Co prawda możemy się leczyć podczas starcia, np. grogiem, ale jest on niełatwy do zdobycia.

TRZEBA PRZETRWAĆ PIERWSZE PÓŁTOREJ GODZINY, DALEJ ROBI SIĘ CIEKAWIE, WIELOWĄTKOWO I INTRYGUJĄCO

Paradoksalnie jednak ten miszmasz pozytywnie wpływa na obraz gry, gdyż stwarza ciekawy kontrast między pięknymi, podzwrotnikowymi wyspami a zagładą. Ostrzeżenie – to nie jest pozycja dla wszystkich. Jeżeli przyzwyczailiście się do MMO i cRPG, w których awansuje się co kilkanaście minut na kolejny poziom, a wrogowie są łatwi do zabicia – to tu polegniecie. Wystarczy starcie z dwoma przerośniętymi wieprzkami i trzeba wgrywać ostatniego sejwa. Ba! Zwykły krab potrafi sprawić poważne trudności, zaś potyczka z uzbrojonym humanoidem to już wyższa szkoła jazdy. Do boju możemy wyposażyć się w broń białą oraz pomocniczą (pistolet, sztylety do rzucania) lub muszkiet czy łuk. Walka wręcz to spore wyzwanie zręcznościowe.

Risen 3: Władcy tytanów to gra niszowa i nierówna. Fabuła, z początku nudna, z czasem się rozkręca – trzeba tylko przetrwać pierwsze półtorej godziny. Dalej robi się ciekawie, wielowątkowo i intrygująco. Grafika jest piękna – oprócz modeli postaci, które bohater spotyka i z którymi rozmawia. Walka okazuje się bardzo trudna, dla lubiących wyzwania będzie to prawdziwa gratka, zaś dla osób nastawionych na prostą młóckę – szok. Gra ukazała się w całkiem dobrej polskiej wersji językowej z napisami, nie dubbingiem.

Gregorius



Rozmowy przy ognisku.

Kim jest ten rozhulany dziadzio z sekwencji finałowej?

Więcej na: www.ebook4all.pl

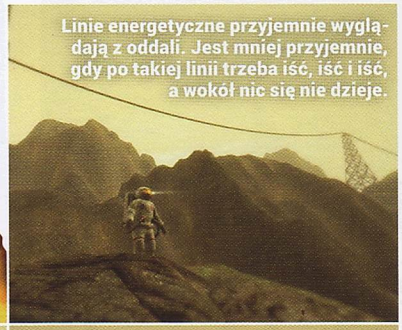
GRĘ DO RECENZJI UDOSTĘPNIŁ

gog com

STAGE 2 STUDIOS • PC, MAC, XBOX ONE

Lifeless Planet

ROSJANIE JUŻ TU BYLI



Linie energetyczne przyjemnie wyglądają z oddali. Jest mniej przyjemnie, gdy po takiej linii trzeba iść, iść i iść, a wokół nic się nie dzieje.

Gra serwuje nieco efektownych ujęć, jednak większość rozgrywki ma miejsce w monotonnych sceneriach.

Czasem na tym pustkowiu trafia się opuszczona wioska.

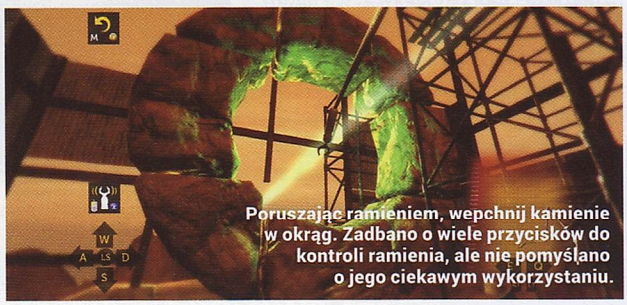
Dla lubiących eksplorację opuszczonych miejsc jest to smakowity kąsek.

Amerykański astronauta ma być jednym z pierwszych ludzi na odległej planecie tętniącej ponoć życiem. Szkopuł w tym, że planeta okazuje się niemal całkowicie wymarła. Kolejna zła wiadomość – Rosjanie najwyraźniej już tu byli.

Akcja gry rozpoczyna się awaryjnym lądowaniem kosmicznej kapsuły w pustynnym krajobrazie. Lądowaniem na globie, na którym miało być życie, ale jakoś nie ma. Co poszło nie tak? Bohater, który próbuje rozwikłać zagadkę, cały czas występuje w kombinezonie i nigdy nie widzimy jego twarzy. Słyszymy jednak głos, zresztą bardzo dobrze dobrany. Protagonista komentuje napotkane zjawiska, są też fragmenty wywiadu, jakiego udzielił na Ziemi. To bardzo pomaga, bo pozwala poczuć, że kontrolujemy człowieka, a nie biały, siermiężny, anonimowy kombinezon.

W pierwszych minutach Lifeless Planet mnie zauroczyła. Dziwna, martwa planeta, muzyka budująca napięcie, niepokojąca narracja oraz tajemnica, którą chce się poznać. Niestety, nie da się na bazie jednego sekretu zrobić całej gry i początkowy klimat stopniowo wyparowuje podczas dłużących się wojaży. Lifeless Planet to platformówka, w której stale podążamy jedną ścieżką, a zabłądzenie w ślepy zaułek skutkuje jedynie frustracją (oraz czasem znalezieniem nic niewnoszącego do gry minerału). Zanurzone we mgle otoczenie nie jest pozbawione pewnej atmosfery i początkowo obserwowałem je z zaciekawieniem. To jednak również szybko uleciało – co prawda scenerie się zmieniają, ale wszystkie są monotonne i pustawe.

PROBLEMY WYGLĄDAJĄ NA WYMYŚLONE NA SIŁĘ, A ICH ROZWIĄZYWANIE JEST MECHANICZNE



Poruszając ramieniem, wepchnij kamienie w okrąg. Zadbano o wiele przycisków do kontroli ramienia, ale nie pomyślano o jego ciekawym wykorzystaniu.

Tytuł serwuje proste zagadki, na przykład trzeba przetoczyć głaz w wybrane miejsce, by dostać się wyżej, znaleźć przycisk otwierający przejście albo wysadzić przeszkodę przyniesionym z innego obszaru ładunkiem wybuchowym. Problemy wyglądają na wymyślone na siłę, a ich rozwiązywanie jest mechaniczne i nie sprawia satysfakcji. Nie potrafię zrozumieć, po co na przykład wprowadzono specjalny tryb, w którym kierując wysięgnikiem, operujemy na elementach znajdujących się na wysokości – taka minigra z osobnym sterowaniem i dopisaną historią, jednak mało interesująca. Zupełnie, jakby autor uznał, że skoro coś jest bardzo odmienne od reszty dzieła, to wystarczy, by urozmaicić rozgrywkę.

Po pierwszych etapach jedyną rzeczą skłaniającą mnie, by brnąć dalej, była chęć poznania całej historii. Niestety, za bardzo przypominało to oglądanie filmu przerywanego co parę minut reklamami, tyle że zamiast najlepszą metodą na upranie szaroburych skarpetek raczony byłem kolejną porcją skakania po szaroburych wzniesieniach. Dobrze, że przynajmniej sterowanie jest wygodne – dzięki możliwości grania myszą można się obyć bez pada.

Lifeless Planet to produkcja niezależna, w dużej części sfinansowana za pośrednictwem Kickstartera. Autor miał ciekawy pomysł, ale został on zmarnowany przez bardzo słabe elementy rozgrywki oraz koszmarne rozwleczenie całej opowieści, w związku z czym stała się ona nijaka i – nomen omen – pozbawiona życia. Dla mnie granie w ten tytuł szybko przerodziło się w udrękę, jednak być może miłośnikom niespiesznych interaktywnych noweli taka przygoda ma szansę się spodobać. **Banzai**

Więcej na: www.ebook4all.pl

EARLY ACCESS

NUMANTIAN GAMES • PC, MAC

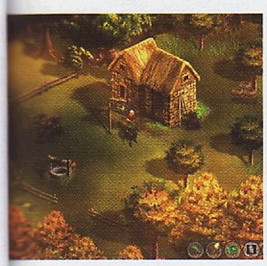
Lords of Xulima

MĘTNA HISTORIA O DWÓCH BÓSTWACH

Czekałem w Madrycie na tego, kto wykupi na Kickstarterze opcję za 10,000 dolarów. Niestety, nikt się nie zgłosił.

Kiedy zaczynałam przygodę z Lords of Xulima, wiedziałam, że nie jest to gra, która powstała w oparciu o duży budżet (jedyne 47 tysięcy dolarów zebrane w kampanii crowdfundingowej), nie spodziewałam się więc pokazu fajerwerków. Miałam nadzieję na solidne RPG z klimatem godnym klasyki XX wieku.

NAGLE POSZCZEGÓLNE ELEMENTY UKŁADANKI ZASKOCZYŁY I MOJE ZDANIE O GRZE ZMIENIŁO SIĘ DIAMETRALNIE



Chałupa prawie jak z niemieckich Settlersów.

Szybko zaczęłam się jednak obawiać, że nie ujrzę nawet paru zimnych ogni. Może jestem zbyt wymagająca, ale w grach ważna jest dla mnie motywacja. A tutaj na początek zaserwowano mi mętną historię, coś w stylu: „jedno bóstwo (tu wstaw wymyślną nazwę) napluło drugiemu bóstwu (kolejna fikuśna nazwa) do przysłowiowej owsianki i teraz ja, wspaniały bohater, razem z moją wspaniałą drużyną muszę uratować świat". Zieeew. Potem było zbieranie chwastów jak w grze na Facebooku, pierwsza licha mieścina i pierwsze nudne jak flaki z olejem walki. Miałam dość.

Recenzując gry, trzeba być jednak „twardym, a nie miętkim", więc zacisnęłam zęby i brnęłam dalej. Nawet nie wiecie, jak bardzo się cieszę, że tak zrobiłam. Okazało się bowiem, że im dalej w las, tym więcej grzybów (dosłownie i w przenośni). Nagle poszczególne elementy układanki zaskoczyły i moje zdanie o grze zmieniło się diametralnie.

Z napuszonej fabuły wyłonił się jasny i sensowny cel: trzeba „przekonać" czterech książąt do oddania kluczy do świątyń, które należy oczyścić ze złej energii. Ponieważ owi władcy stanowczo odmówili współpracy, przychodzi nam zmierzyć się z zestawem ciekawych problemów. Twórcy oprócz typowych dla RPG walk, zwiększania doświadczenia i podbijania statystyk przygotowali też naprawdę ciekawe i zróżnicowane zagadki logiczne oraz elementy zręcznościowe (wskazówka: przez polanę pełną złośliwych grzybów da się przejść). Kiedy już przebrniemy przez początkowy fragment gry, nie nudzimy się nawet przez chwilę.

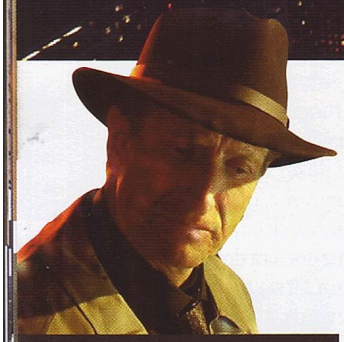
Starcia toczymy w systemie turowym. Trzeba nie tylko sprawnie używać broni z odpowiednimi efektami (np. oszołamiającej) i magii, ale też zwracać uwagę na ustawienie drużyny. Nasze postacie rozstawione są w dwóch rzędach: te w tylnym dość trudno zranić, za to walczą tylko za pomocą broni dystansowej lub magii. Zaatakować przeciwnika mogą ci z naszych herosów, którzy znajdują się w odpowiedniej od niego odległości, a zaklęcia obszarowe cechuje ograniczony zasięg (bard potrafi śpiewać tak cicho, że jego błogosławieństwo nie dociera do wszystkich). LoX nie jest grą łatwą nawet na najłatwiejszym poziomie, a poziom Ironman najzajadlejszego fana RPG może przyprawić o załamanie nerwowe.

Grę urozmaica także to, że wraz z upływem czasu tracimy prowiant. Nie ma jedzenia, nie ma odpoczynku. Nie ma odpoczynku, nie ma odzyskiwania zdrowia. Żywność można kupić na straganie, ale też znaleźć po drodze (stąd właśnie to zbieranie różnych przysmaków).

Ogólnie daleka jestem od zachwytu nad grami tylko dlatego, że są takie „jak to drzewiej bywało", a gra się w nie „zupełnie jak w dawne RPG". Lords of Xulima udało się jednak zachować klimat klasyki tego gatunku, a przy tym obronić się w XXI wieku.

Krupik

Więcej na www.ebook4all.pl



BIG FINISH GAMES • PC, MAC

Tesla Effect

TEX MURPHY POWRÓCIŁ Z NIEBYTU

GRĘ DO RECENZJI UDOSTĘPNIŁ

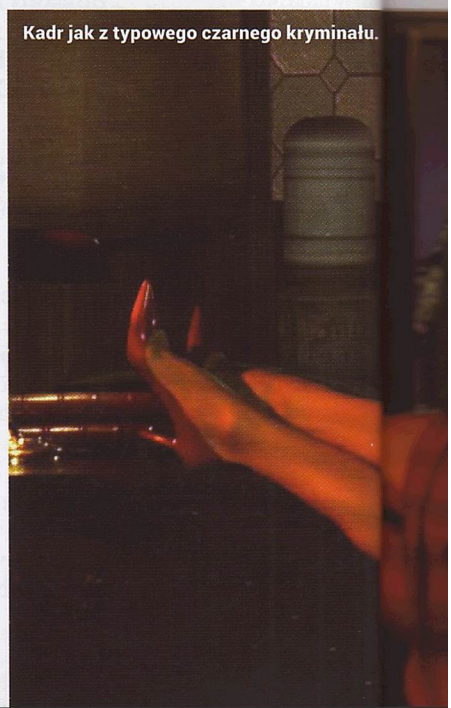
gog com

Tex Murphy w grach jest jak Philip Marlowe w wykonaniu Roberta Mitchuma lub Sam Spade w filmie z Bogartem. Rozpoznasz go po charakterystycznym płaszczu i kapeluszu fedora, kilkudniowym zaroście, obitej gębie i nieodłącznym czarnym humorze.

Chris Jones był współzałożycielem Access Software, gdzie pracował jako dyrektor finansowy. Firma wydała w roku 1989 grę Mean Streets, będącą symulatorem lotu, z dopisaną historyjką o detektywie zwanym Tex Murphy. Reedycja, zatytułowana Martian Memorandum, już jako czysta przygodówka przyniosła studiu w 1991 tytuł gry roku. Postać Chrisa w prochowcu i kapeluszu posłużyła za wzór dla digitalizowanego bohatera w obu grach. Rok 1994 okazał się przełomem – zrealizowane nakładem dwóch milionów dolarów Under a Killing Moon, czyli trzecia część przygód detektywa Murphy'ego, stało się prekursorem interaktywnych filmów, połączenia generowanego komputerowo świata z wklejonymi sekwencjami wideo z udziałem prawdziwych aktorów, a Jones ponownie wystąpił w roli głównego bohatera. Deszcz nagród skłonił firmę do wypuszczenia kolejnych dwóch części w tej samej konwencji, The Pandora Directive w 1996 oraz Overseer rok później.

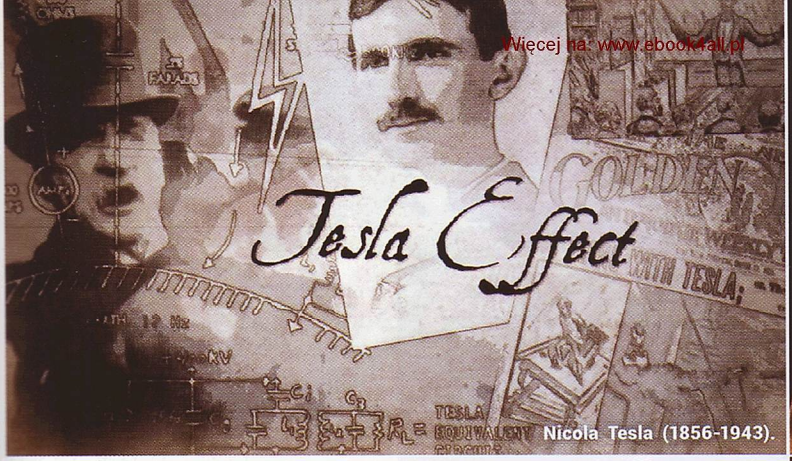
Potem wydawało się, że Tex definitywnie odszedł do lamusa. W 2001 roku Access Software zostało przejęte przez Microsoft, który wykorzystał jego potencjał do wsparcia rozwoju gier na pierwszą konsolę Xbox. Jones próbował zdobyć w Microsofcie fundusze na kolejny tytuł o przygodach detektywa, ale firma miała inne priorytety. Chris się jednak nie poddał i w 2006 roku założył nowe studio – Big Finish Games, zatrudniając swoich dawnych pracowników. Dwa lata później odzyskał prawa do postaci Texa i rozpoczęto prace nad grą, roboczo nazwaną Project Fedora. Lata mijały i twórcy doszli do wniosku, że bez poważnego zastrzyku gotówki projektu tego nie uda się zrealizować. W 2012 ruszyła zatem zakończona suk-

GRA BRONI SIĘ AUTENTYCZNYM KLIMATEM WZMOCNIONYM PRZEZ BARDZO DOBRĄ ŚCIEŻKĘ DŹWIĘKOWĄ

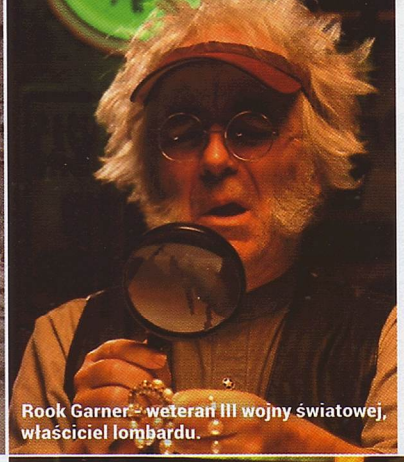


Kadr jak z typowego czarnego kryminału.

Więcej na: www.ebookfall.pl



Nicola Tesla (1856-1943).


Rook Garner – weteran III wojny światowej, właściciel lombardu.

cesem kampania na Kickstarterze i po prawie dwudziestu latach dzięki wsparciu zagorzałych fanów Tex Murphy powrócił z niebytu.

Akcja nowej części ma miejsce w 2050 roku w futurystycznym San Francisco. Tex mieszka w dzielnicy mutantów, jakich nie brakuje po III wojnie światowej, i jest prywatnym szpiclem, który za garść zielonych podejmie się dowolnego zlecenia, byle starczyło na whisky i papierosy. Ciężko wyczuć, czy to używki, czy też zbyt częste obrywanie w szczękę spowodowało, że cierpi na zanik pamięci – wyparowało gdzieś całe siedem lat. Co gorsza, bohater odkrywa, że przez ten czas funkcjonował w zupełnie innej roli. Zamiast wiecznie spłukanego pechowca, komentującego otaczający go świat z typowym dla siebie sarkazmem, mamy nadzianego typka, postrach okolicy, pracującego z najgorszymi szumowinami w mieście, który nagle budzi się niczym ze złego snu i musi zmierzyć z mroczną przeszłością.

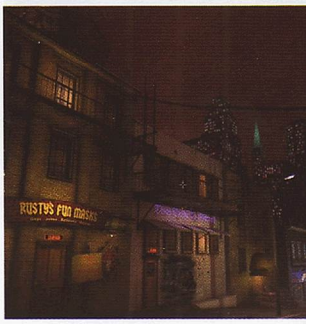
Tesla Effect pozostaje absolutnie wierne konwencji poprzednich gier z Teksem, z całym dobrodziejstwem inwentarza. To nostalgiczna podróż w czasie do alternatywnej rzeczywistości, w której Access Software w roku 2001 nie zatraca się w trybach korporacyjnej machiny, tylko wydaje kolejną grę. Mocną stroną tytułu jest charakterystyczne dla całej serii płynne łączenie sekwencji filmowych z renderowanymi tłami, tutaj szczególnie efektownie wygląda przejażdżka latającą taksówką po mieście przyszłości. Ukłon w stronę fanów stanowią wstawki retrospekcji. Kiedy Tex spogląda na niektóre przedmioty, przypominają mu się dawne sprawy, oglądamy wówczas, niczym w kinie, filmiki z poprzednich gier. Chris, któremu stuknęła sześćdziesiątka, jest w zadziwiająco dobrej formie, gra bardzo pewnie i naturalnie, sypie puentami, których nie powstydziłby się sam mistrz czarnego kryminału, Raymond Chandler. W nowej odsłonie zabrakło szefa policji Mac Maldena. W tę postać wcielał się brat Chrisa, Kevin, który zmarł w roku 2004.

Tex w barze swojego przyjaciela, mutanta Louie LaMintza. Lokal słynie z kawy nazwanej w menu "Armageddon Blend".

Produkcja przejęła też słabsze cechy serii. Wyszukiwanie przedmiotów potrafi doprowadzić do skrajnej frustracji, nawet w trybie z ułatwieniami. System dialogów uległ chyba zbytniemu uproszczeniu, teoretycznie możemy wybrać ogólny charakter wypowiedzi, natomiast opisy są tak skrótowe, że często przypomina to losowanie na jednorękim bandycie. Na dodatek engine generuje trójwymiarową metropolię przypominającą kolorową fotografię potraktowaną efektem sepii. Środowisko jest sterylne, brakuje przechodniów, tekstury są ziarniste, poruszamy się niczym po makiecie miasteczka z Dzikiego Zachodu. Piętnaście lat temu był to szczyt możliwości technicznych, dzisiaj zarówno możliwości, jak i oczekiwania wzrosły.

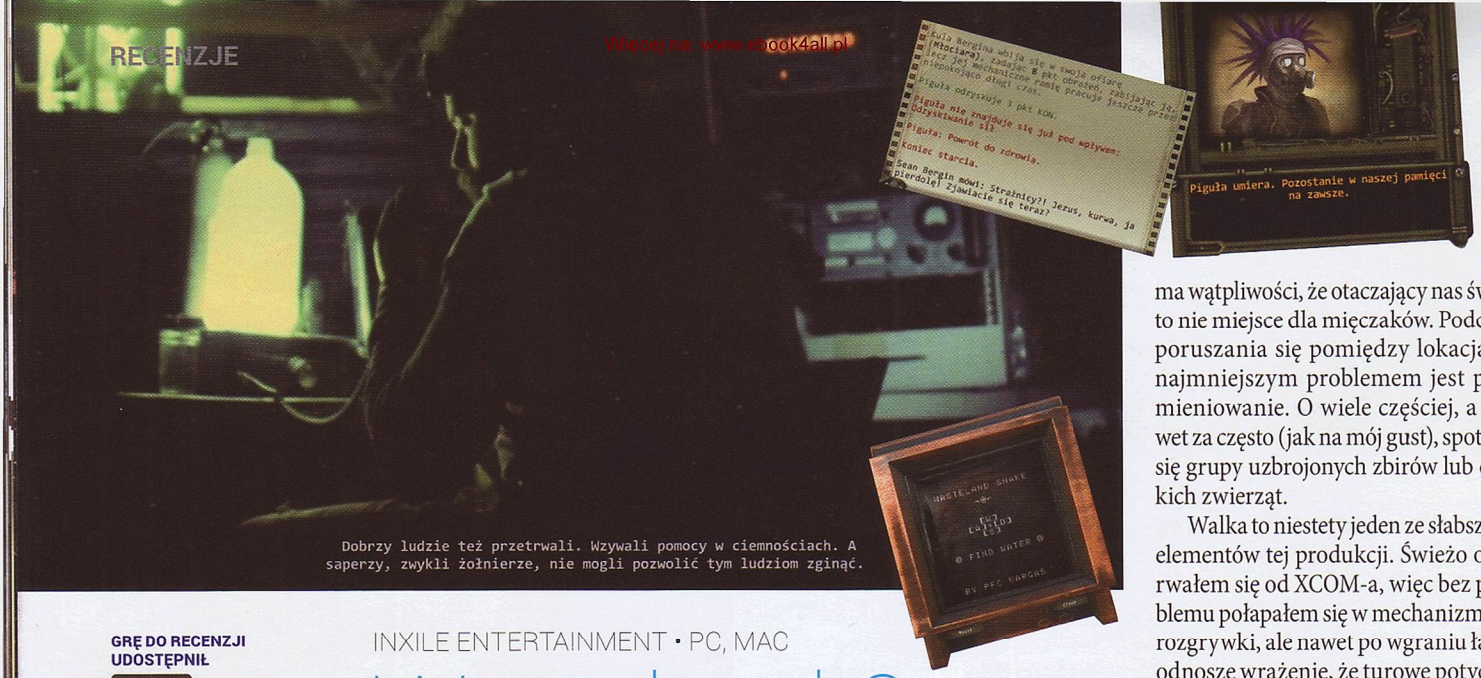
TESLA EFFECT POZOSTAJE ABSOLUTNIE WIERNE KONWENCJI POPRZEDNICH GIER Z MURPHYM

Decydujący jednak okazał się budżet przedsięwzięcia. Rozbudowane gry, jak na przykład Titanfall czy Skyrim, to inwestycje rzędu 100 milionów dolarów. Chris Jones i spółka dysponowali kwotą sto razy mniejszą. Kiedy ocenimy zatem rezultat przez pryzmat nakładów, Tesla Effect broni się autentycznym klimatem wzmocnionym przez bardzo dobrą ścieżkę dźwiękową, zarówno muzykę, jak i efekty. Fanom Teksa na pewno przypadnie do gustu, a to przecież dzięki nim i dla nich powstała ta gra. **User Jama**


Zapyziałe dzielnice postapostkaliptycznego San Francisco nic a nic się nie zmieniły od czasu Under a Killing Moon.

yminału.

Więcej na www.ebook4all.pl



Dobrzy ludzie też przetrwali. Wzywali pomocy w ciemnościach. A saperzy, zwykli żołnierze, nie mogli pozwolić tym ludziom zginąć.

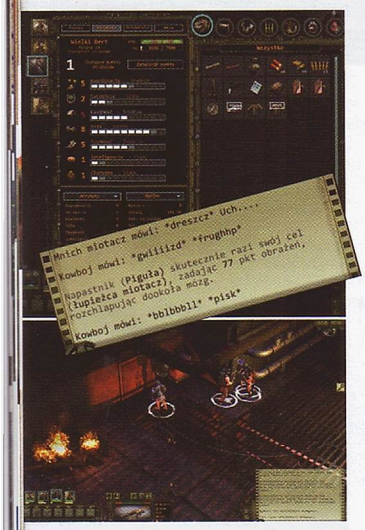
GRĘ DO RECENZJI UDOSTĘPNIŁ

gog.com

INXILE ENTERTAINMENT • PC, MAC

Wasteland 2

DOBRZY LUDZIE TEŻ PRZETRWALI



Ilość statystyk niemalże dorównuje oryginałowi wypuszczonemu przez Interplaya w 1988 r.

Bez bicia wyznaję, że nie jestem fanem pierwszego Wasteland, a to dlatego, że sięgnąłem po ten tytuł stosunkowo późno, kiedy twórcy gier zdążyli mnie już rozleniwić piękną grafiką i dialogami czytanymi przez aktorów. Szybko więc się poddałem, ale nie przestałem czekać na kontynuację... I słusznie.

Kickstarterowy sukces Briana Fargo ujrzał światło dzienne dziurawy jak szwajcarski ser. Częste zawiechy i powroty do pulpitu, błędy w grafice, braki w tłumaczeniu i inne uprzykrzające życie niedoróbki niemal zniechęciły mnie do gry. Gdybym musiał ocenić ten tytuł zaraz po premierze, pewnie byłbym brutalny w słowach. Na szczęście miałem trochę czasu na testy i doczekałem się łatek, które w znacznym stopniu usprawniły grę oraz dodały wiele nowych elementów. Tak że pamiętajcie, po instalacji od razu ściągajcie dostępne patche.

Wasteland 2 sprawnie przenosi nas w realia postapokaliptycznej Arizony, gdzie głównymi argumentami są władza i przemoc. Dowodzimy oddziałem Strażników Pustkowi, składającym się z czterech osób, do którego w trakcie gry dołączyć może jeszcze trzech śmiałków. Drużynę mamy szansę stworzyć od zera bądź skorzystać z gotowych postaci. I trzeba to zrobić mądrze, gdyż ich cechy będą mieć bardzo duży wpływ na rozgrywkę. Wiem, to oklepane stwierdzenie, ale uwierzcie, w Wastelandzie 2 odpowiedni dobór umiejętności to podstawa. Naszym głównym zadaniem jest rozwiązanie zagadki tajemniczej śmierci jednej z legend Strażników, niejakiego Asa, i dokończenie jego misji.

Wasteland 2 to gra dla zdeklarowanych fanów RPG. Graficznie wypada blado, wręcz brzydko, jak na dzisiejsze czasy. Oprawa dźwiękowa również nie zachwyca, a wpadająca początkowo w ucho muzyka szybko staje się monotonna. Niektóre dialogi są czytane przez aktorów, jednak jest ich bardzo niewiele. Ale nic to. Esencję Wastelanda 2 stanowią opisy otoczenia, postaci, czynności – właściwie wszystkiego wokół nas. Są one wspaniałym uzupełnieniem tego, co widać na ekranie, na dodatek mocno przesiąkniętym czarnym humorem. I jakby tego było mało, dialogi z napotykanymi postaciami okazują się rozbudowane, więc chcąc nie chcąc, by w pełni poczuć tę atmosferę, należy zagłębić się w każdą literkę, kropkę i przecinek.

Pustkowia budzą niepokój, przez całą grę wyraźnie czuć zagrożenie i nie ma wątpliwości, że otaczający nas świat to nie miejsce dla mięczaków. Podczas poruszania się pomiędzy lokacjami najmniejszym problemem jest promieniowanie. O wiele częściej, a nawet za często (jak na mój gust), spotyka się grupy uzbrojonych zbirów lub dzikich zwierząt.

Prawie jak Fallout!

Walka to niestety jeden ze słabszych elementów tej produkcji. Świeżo oderwałem się od XCOM-a, więc bez problemu połapałem się w mechanizmach rozgrywki, ale nawet po wgraniu łatek odnoszę wrażenie, że turowe potyczki są nierówne i jakby na siłę utrudnione. Ciężko pozbyć się uczucia, że przeciwnik ma nad nami przewagę, gdyż nosi przy sobie zawsze sporo amunicji i posiada celność Robin Hooda, a jego broń zacina się rzadziej.

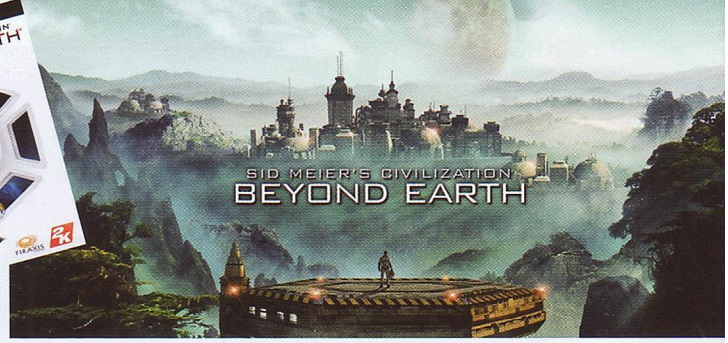
Niewątpliwie koloryt gry podkreślają przekazy radiowe. Dzięki nim dowiadujemy się o sytuacji w różnych częściach otaczającego nas świata, a niekiedy trafiamy na kazania jakiegoś klechy lub katastroficzne wizje fanatyka. Co jakiś czas z głośników dobiega wołanie o pomoc i wtedy należy podjąć decyzję o przerwaniu lub kontynuowaniu obecnego zadania. Wybory te bywają trudne, gdyż pomagając jednym, ryzykujemy skazanie na śmierć drugich i można być pewnym, że prędzej czy później ktoś będzie mieć nam to za złe. Radio służy również do kontaktów z dowództwem oraz awansowania postaci.

Największym problemem Wastelanda 2 jest wtórność. Lokacje często się powtarzają. Przeciwnicy, mimo że mogą być to zmutowane owady, zwierzęta czy ludzie, również zdają się nie zmieniać. Lwia część zadań natomiast sprowadza się do wykonywania podobnych czynności, na szczęście sytuację ratuje fakt, że właściwie do każdej misji da się podejść na kilka sposobów.

Po spędzeniu kilkudziesięciu intensywnych godzin z Wastelandem 2 nie mam wątpliwości, że jest to tytuł wyjątkowy i godny polecenia każdemu fanowi oldskulowych RPG. Co prawda wizualnie gra odbiega od współczesnych norm, jednak broni się wspaniałym klimatem i poczuciem swobody, w związku z czym zaraz, jak tylko postawię kropkę po ostatnim zdaniu, wracam na Pustkowia.

Murmur

Więcej na: www.sklep.cdkaf.pl



FIRAXIS GAMES • PC, MAC

Civilization: Beyond Earth

MAGIA KOLEJNEJ TURY

Zespołowi Sida Meiera udała się trudna sztuka: wprowadzając minimalną liczbę zmian w stosunku do Civilization V, stworzył grę kompletnie inną. Niestety, słabszą.

W najnowszej odsłonie strategii turowej o budowaniu cywilizacji przyszedł czas na zasiedlenie odległej planety przez osiem rywalizujących porozumień kontynentalnych. Zanim wylądujemy, dokonujemy paru wyborów – to przedsmak tego, co nas czeka, mamy bowiem wpływ na mnóstwo rzeczy. Oprócz standardowego wskazania stronnictwa określamy także rodzaj kolonistów, statku i ładunek. Z każdą z owych opcji związana jest pewna premia. Z jednej strony w pełni pokrywa się to z filozofią serii (więcej wyborów i decyzji), z drugiej – stronnictwa są bardzo podobne. Nie cechują się w zasadzie niczym charakterystycznym, z czym można by je utożsamiać. Nic to – lądujemy.

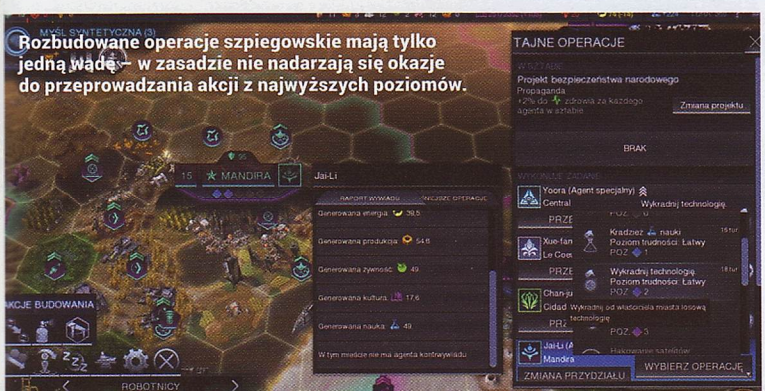
Obcy nie biorą jeńców

Niemal od chwili posadzenia lądownika na powierzchni nowego globu musimy stawić czoło agresji obcych. I nie są to wymoczkowaci barbarzyńcy z Civ V, pojawiający się na horyzoncie z częstotliwością komety Halleya. Na tle naszych początkowych oddziałów niektórzy przypominają karków pędzonych na anabolach. Choćby taki wielki czerw, jednym uderzeniem rozwalający dowolną jednostkę. Zaś słabszymi przeciwnikami kieruje całkiem sprawna sztuczna inteligencja, zazwyczaj koncentrująca ataki na jednym oddziale, by go dobić. A jeśli jakiejś jednostce uda się uciec, musimy uważać, by nie trafiła na pole trującej miazmy, która ją wykończy. Nieustające zagrożenie zmusza do skupienia się na rozwoju armii. Sprawia to, że rozgrywka ma o wiele bardziej militarny charakter od poprzedniej części.

Po osiągnięciu przez nas pewnego poziomu technicznego obcy i miazma przestają być problemem. Trzeba też przyznać, że samo ulepszanie jednostek jest proste i wdrażane automatycznie. To zresztą duża zaleta tej części – w każdym jej aspekcie mikrozarządzanie zredukowano do minimum. Kolejną stanowi jeszcze jedno oblicze militaryzmu – w ramach tej samej frakcji można posiadać wiele typów oddziałów, które różnią się nie tylko wyglądem, ale i własnościami.

Niezamierzony „edutainment"

Tym, co szczególnie doskwiera przez jakiś czas, jest kompletny brak orientacji. O ile w Civilization V intuicyjnie wyczuwało się, co trzeba zrobić, by osiągnąć zwycięstwo naukowe, kulturowe czy dyplomatyczne, o tyle na nowej planecie poruszamy się po omacku w gąszczu nie do końca oczywistych rodzajów technologii i jednostek. Na przykład obrońca. Z nazwy trudno wywnioskować, że to bardzo szybka kanonierka, znakomicie nadająca się do ataku. Tej gry trzeba się nauczyć i nie ma co liczyć, że stanie się to już podczas pierwszej rozgrywki. Początkowy chaos pomagają okiełznać misje, które są zestawem prostych, często połączonych w ciągi zadań. Ich wykonywanie przybliża do wygranej i jest nagradzane premiami. Samych typów zwycięstw mamy pięć, ale tylko militarne różni się od pozostałych, wymagających odkrycia szczególnej technologii i wzniesienia udostępnionej budowli.



Rozbudowane operacje szpiegowskie mają tylko jedną wadę – w zasadzie nie nadarzają się okazje do przeprowadzania akcji z najwyższych poziomów.

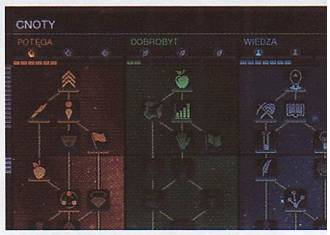
Oaza swojskości

Po bliższym zapoznaniu się z nią obca gra okazuje się nad wyraz znajoma. Ustroje społeczne zmieniły się w cnoty, zadowolenie w poziom zdrowia, miasta-państwa w stacje, z którymi można handlować. Ideologie z Nowego wspaniałego świata występują teraz jako doktryny i mają duży wpływ na różnice między frakcjami w późniejszych stadiach zabawy. Jako Harmonia, Czystość i Supremacja określają stosunek kolonistów do nowej planety. Pierwsza zakłada dostosowanie się do otoczenia, druga – zachowanie człowieczeństwa, trzecia – połączenie najlepszych elementów starego i nowego świata. Wpływa to na postrzeganie przez inne frakcje, a także na ulepszenia w miastach i szkolone jednostki wojskowe. W każdym razie weterani Civilization poczują się jak u siebie w domu.

Prawdziwie nowe elementy – wprowadzanie dopiero rozrastających się kolonii do miast czy umieszczanie na orbicie satelitów modyfikujących na powierzchni np. produkcję lub siłę oddziałów – nie mają jak na razie zdecydowanego wpływu na grę.

Choć magia kolejnej tury nadal działa, Beyond Earth nie dorównuje poziomem poprzedniej części. Twórcy mogą zacząć poprawki od rozczarowującego zakończenia. Z drugiej strony pamiętamy, jak mocno Civilization V, i tak bardzo dobre, zostało zmienione przez dodatki Bogowie i królowie oraz Nowy wspaniały świat. Jak na razie próbnik dopiero wylądował na nieznanej planecie, a koloniści przeżyli. Teraz czekamy, czy rozwinie się z tego cywilizacja.

Sir Haszak



Ustroje zostały zastąpione przez cnoty.

Kraken to morska jednostka obcych, z którą często mamy kłopoty.

Tylko dzięki nawigacji można się jakoś odnaleźć na nieliniowym drzewie technologii.

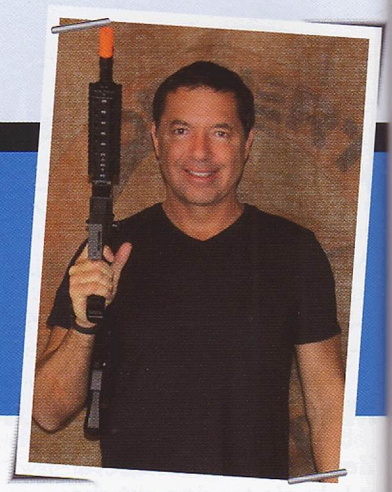
Pojedynki z wielkim czerwiem często bywają ostatnimi starciami naszych oddziałów.

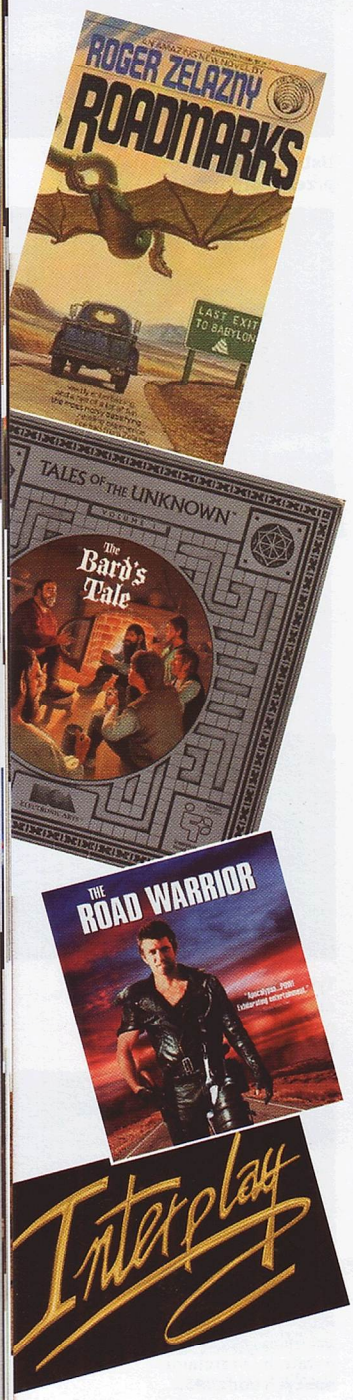
Więcej na: www.ebook4all.pl

SECRET WYWIAD SERVICE

Brian Fargo

Legenda branży gier. Człowiek odpowiedzialny za powstanie Wastelanda, Bard's Tale, Stonekeepa czy Fallouta.





Piotr Mańkowski: Gdy miałeś kilkanaście lat, dostałeś komputer Apple II. Od razu polubiłeś gry?

Brian Fargo: Tak, to była miłość od pierwszego wejrzenia. Grałem już wcześniej na automatach, ale nie miałem pojęcia, jak konstruowane są gry. Dopiero kupienie mi przez rodziców komputera spowodowało, że ów welon skrywający tajniki technologii XXI wieku został z lekka uchylony. Poza tym byłem zapalonym graczem w papierowe D&D, zaczytywałem się też książkami Rogera Zelazny'ego i Michaela Moorcocka. Tak kształtowała się moja przyszłość jako twórcy i producenta gier.

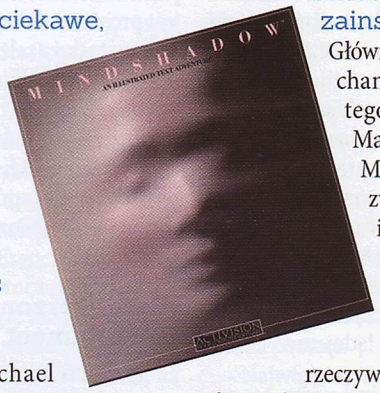
Zacząłeś w Boone Corporation. Opowiedz o swojej najbardziej znanej grze z tamtego okresu, czyli o Demon's Forge.

To było trochę inaczej. Najpierw, czyli w wieku 18 lat założyłem firmę Saber Software. Rok później została ona kupiona właśnie przez Boone Corporation, a mnie uczyniono dyrektorem odpowiedzialnym za oprogramowanie. Demon's Forge było tekstówką z elementami graficznymi, w stylu tych wypuszczanych przez Sierrę On-Line. Napisałem kod do tej gry oraz stworzyłem grafikę. Posługiwałem się przy tym tabletem, co było rzeczą wyjątkową w tamtych czasach. Najważniejsze, czego nauczyła mnie realizacja Demon's Forge, to sam fakt ukończenia projektu. Łatwo bowiem zacząć pisać grę, ale trudno dociągnąć produkcję do końca.

Opowiedz o założeniu Interplaya. Szefując tej firmie przez lata, byłeś kojarzony głównie z nią.

Gdy pracowałem w Boone Corporation, spotkałem profesora z Uniwersytetu Kalifornijskiego, który akurat podpisał kontrakt na przygotowanie edukacyjnych gier dla World Book Encyclopedia. Potrzebowali projektanta i to był główny powód, dla którego się tam znalazłem. Gdy tylko firma ruszyła w 1983 roku, zacząłem zajmować się poszukiwaniem nowych kontraktów na gry. To stało się moją prawdziwą pasją. Szybko podpisaliśmy umowę z Activision na wydanie kilku przygodówek, takich jak Mindshadow, Tracer Sanction czy Borrowed Time. Już pierwsza z nich odniosła sukces kasowy, ale tak naprawdę dopiero Bard's Tale umieściło nas na mapie producentów gier.

No właśnie, to ciekawe, bo autorem pomysłu na ten tytuł nie byłeś ty, lecz twój kolega, którego wynajałeś do realizacji projektu. Byłeś zadowolony z efektów?

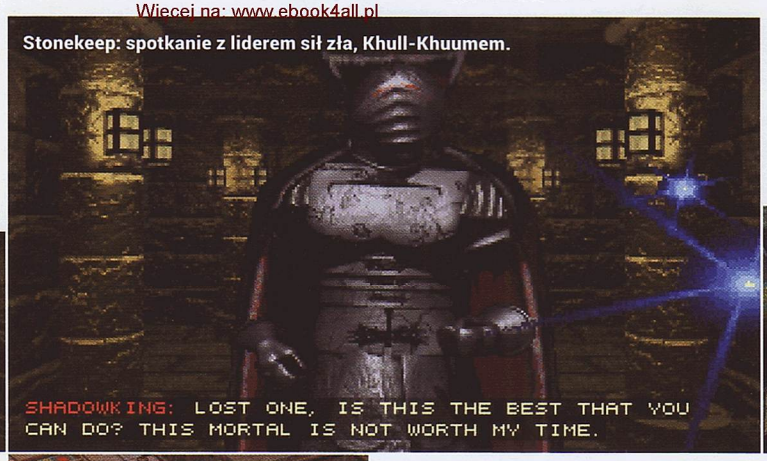


Oczywiście. Michael Cranford to jeden z moich druhów jeszcze z czasów szkolnych. Grywaliśmy razem w D&D. Jego rodziców nie było stać na kupno komputera, więc pożyczał go ode mnie w każdy weekend. Z czasem stał się znanym programistą na Apple'a II i C64. Zatrudnienie Michaela do opracowywania gry RPG było wspaniałym powrotem do korzeni. Z czysto marketingowego punktu widzenia Bard's Tale stanowiło przeniesienie koncepcji Wizardry na standardy C64. Pieniądze na produkcję wyłożyło Electronic Arts.

Wasteland był jedną z pierwszych gier komputerowych z akcją osadzoną w postapokaliptycznym świecie. Co cię zainspirowało?

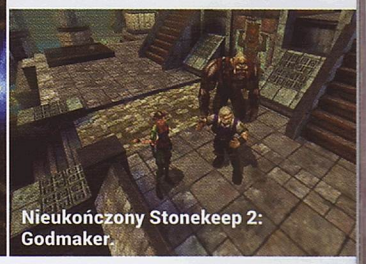
Głównie kino. Moim ukochanym filmem z tamtego okresu był Mad Max 2: Wojownik szos. Miałem nawet w domu związane z nim figurki i plakaty. Zorientowałem się, że wszystkie filmy, które mi się podobają, starają się dodać do naszej rzeczywistości jakiś katastroficzny element. Zarówno Planeta Małp, jak i Człowiek Omega z Charltonem Hestonem były właśnie takie. Wydawało mi się fascynujące, że oto ludzkość niejako na własne życzenie katapultuje się ponownie do czasów średniowiecza. Technologia staje się coraz bardziej zaawansowana, a jednocześnie zanika w nas zmysł racjonalnego myślenia.

Więcej na: www.ebook4all.pl



Stonekeep: spotkanie z liderem sił zła, Khull-Khuumem.

Stonekeep: Wahooka zamówił trzy czaszki.


Nieukończony Stonekeep 2: Godmaker.

A Stonekeep? Kiedy wpadłeś na pomysł, żeby zrobić takie monumentalne RPG?

Chciałem zrobić typową grę polegającą na włóczeniu się po lochach, tyle że bez tych wszystkich ton statystyk. Do tego świat fantasy miał wyglądać tak wspaniale jak nigdy dotąd. To był ambitny projekt, którego realizacja zajęła sporo więcej czasu, niż planowaliśmy. Oprócz tego, gdy tylko zaczęliśmy prace w 1990 roku, ukazała się Ultima Underworld, wyposażona – jak wiesz – w pełną swobodę poruszania się po lochach. Stonekeep od początku był tworzony jako gra umożliwiająca ruch w czterech kierunkach, tak jak Eye of the Beholder. Po pięciu latach produkcji Stonekeep i tak wyglądał nieźle w momencie premiery, ale nie okazał się takim objawieniem, jakim byłby w 1992 roku. Nawiasem mówiąc, to była pierwsza nasza gra, w której zawarliśmy piosenki!

Dla mnie nawet w 1995 roku Stonekeep był wielkim wydarzeniem. Intro dosłownie zerwało mi skarpetki ze stóp. Czy to prawda, że jego realizacja kosztowała 300 tysięcy dolarów? Jak udało się w tamtym czasie uzyskać tak dobrą jakość FMV?

Nie pamiętam, ile to dokładnie kosztowało. Przypominam sobie natomiast, że większość scen kręciliśmy w studio, ale część była filmowana w naturalnych plenerach, co stanowiło realizatorski koszmar. Ostatecznie byliśmy z efektu bardzo zadowoleni. Zresztą z całej gry byliśmy zadowoleni, mimo że te pięć lat pracy odcisnęło na niej swoje piętno. Nie można być niezadowolonym z tego, że jest się ambitnym. Uprościliśmy interfejs użytkownika, żeby gra była przystępna dla zwykłych ludzi, co od razu ściągnęło na nas gniew zatwardziałych miłośników RPG. To była dobrze odrobiona lekcja, którą teraz wykorzystałem przy Wastelandzie 2.

Fallout

A nawiasem mówiąc, nie zdajesz sobie pewnie sprawy, że przy Stonekeepie pracował z nami główny autor Fallouta, Leonard Boyarsky?

Nie wiedziałem, ale skoro padła już nazwa tego legendarnego dzieła...

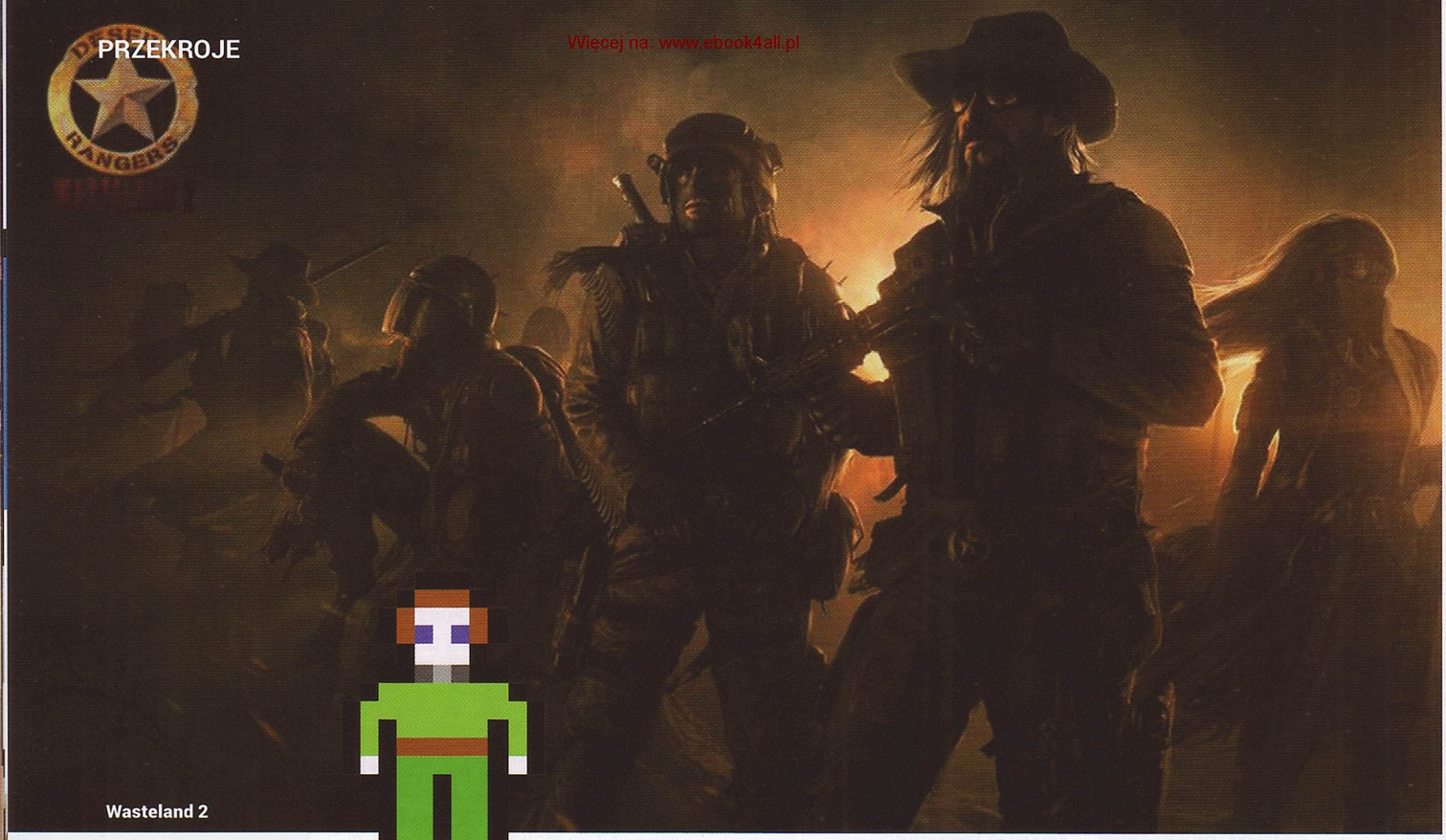
Moi współpracownicy wiedzieli, że bardzo chciałem zrobić sequel Wastelanda. Problemem były prawa autorskie do tytułu, których nie byłem w stanie odzyskać i właśnie to doprowadziło do stworzenia zupełnie nowej marki. Zaczęliśmy od spisania wszystkich pozytywnych cech Wastelanda, które planowaliśmy przenieść do nowego projektu. Początkowo na potrzeby powstającej gry licencjonowaliśmy system GURPS RPG, ale pracujący z nami Steve Jackson był przerażony, zobaczywszy stworzone na nim brutalne wprowadzenie. Stanowiło to impuls do zmiany systemu na SPECIAL. Osnową, na której zbudowaliśmy potęgę Fallouta, było kontrastowanie niewinnych klimatów lat 50. z surowością zniszczonego otoczenia. Począwszy od postaci Vault Boya aż po słodką literaturę retro, wszystkie te elementy budziły nostalgię za światem, którego już dawno nie ma.

Opowiedz o powstaniu studia Black Isle. To był twój pomysł, żeby w ramach Interplaya wydzielić oddział zajmujący się wyłącznie RPG?

Tak. Interplay nie był kojarzony z żadnym konkretnym gatunkiem gier, co uważałem za błąd i chciałem to zmienić. Chciałem, by fani widzieli, że jesteśmy przywiązani do różnych gatunków. Stąd Black Isle zostało przypisane do RPG, VR Sports do gier sportowych, Tantrum do gier akcji oraz 14 Degrees East do strategii i symulatorów. Całkiem niemała gromadka. Z czasem stało się jasne, że to właśnie Black Isle najmocniej wryło się w pamięć graczy.

Planescape: Torment. Legenda tej wspaniałej gry ożyje już w 2015 roku, wraz z premierą Torment: Tides of Numenera.

Więcej na: www.ebook4all.pl



Wasteland 2

Którą z gier Black Isle lubisz najbardziej? I powiedz, dlaczego w końcu nadszedł zmierzch tego studia?

Najbardziej lubię Fallouta. Z technicznego punktu widzenia nie była to produkcja Black Isle, bo Black Isle wtedy jeszcze nie istniało, ale pracowali przy niej ludzie, którzy później tworzyli trzon tego studia. Więc tak, największym uczuciem darzę Fallouta, bo był idealnym połączeniem dopracowanej mechaniki gry z odważną wizją artystyczną. Przez lata próbowano to potem bezskutecznie kopiować. A dlaczego Black Isle znikło z powierzchni ziemi? Przypomnę, że odszedłem z Interplaya w 2000 roku, niedługo po tym, jak został on przejęty przez firmę Titus Interactive. Wszystko zaczęło się potem rozsypywać i Black Isle było po prostu jedną z ofiar. Najsmutniejsze jest to, że ekipa ta przedstawiła racjonalne plany dalszego działania, ale nie zostały one zatwierdzone przez nowe szefostwo.

Twoje odejście z Interplaya oznaczało koniec pewnej ery. Dla ciebie osobiście była to bolesna decyzja?

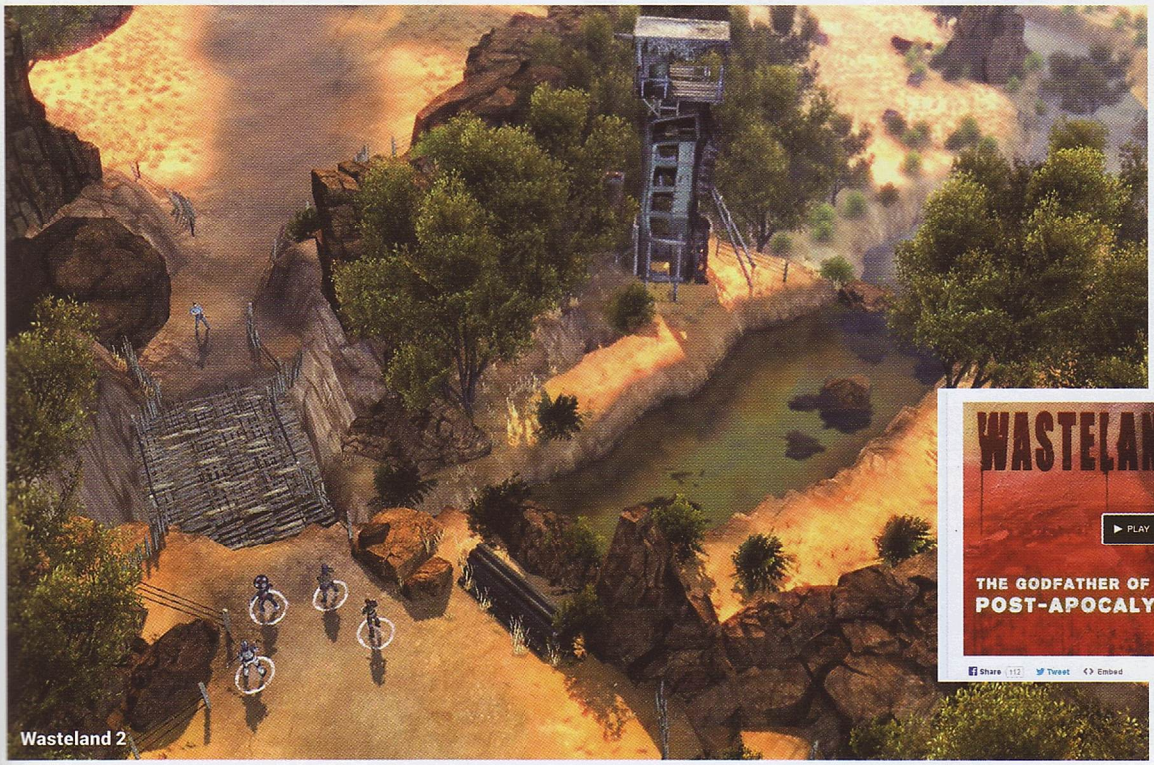
W pewnym sensie wreszcie odetchnąłem. Wiesz, to strasznie ponura sytuacja, gdy musisz utrzymywać firmę na powierzchni, nie mając jednocześnie wiele czasu i możliwości, żeby robić gry. Byliśmy niedokapitalizowani, zaś między nami a Titusem panowały fatalne stosunki. Miałem w szufladzie kilka pomysłów na nowe projekty, które nie mogły zostać zrealizowane z powodu żądań udziałowców. Po latach zmagania się z oporem materii uznałem, że czas wreszcie na nowe i tak narodziło się inXile Entertainment.

A którego ze swoich konkurentów na polu RPG cenisz najbardziej?

Zawsze imponowało mi to, co robił Obsidian. Fallout: New Vegas jest świetny. Widać, że ludzie, którzy stworzyli tę grę, mieli ochotę poszerzyć granice gatunku. Jestem szczęśliwy, że z powodu crowdfundingu relacje pomiędzy Obsidianem a inExile stały się tak bliskie. Bo wiesz oczywiście o tym, że w trakcie kampanii Pillars of Eternity, która z prawie 4 mln dolarów na koncie pobiła rekord Double Fine Adventure, dla każdego wspierającego na sumę powyżej pewnego progu przeznaczyliśmy cyfrową kopię Wastelanda 2? Zyskaliśmy wiele na połączeniu naszych wspólnych technologii. Jeśli miałbym w przyszłości współpracować z jakimś studiem, to właśnie z nimi.

Nowa wersja Bard's Tale z 2001 r.

Więcej na: www.ebook4all.pl



Wasteland 2

Zakończona kampania crowdfundingowa na Kickstarterze.

inExile wyprodukowało nową wersję Bard's Tale i Hunted: The Demon's Forge. Którą z tych gier lubisz bardziej?

Kocham Bard's Tale za dowcip i urok przedstawionego świata. Gra nie była przeznaczona dla hardcorowych fanów RPG, ale o dziwo została przez nich zaakceptowana. Teraz rozpoczął się jej drugi żywot na systemach iOS i Android. Często oglądam sobie filmiki na YouTubie pokazujące różne akcje z Bard's Tale i śmieję się pod nosem. To, co Cary Elwes zrobił jako mizoginiczny Bard oraz to, jak Tony Jay poprowadził narrację, stanowi czyste mistrzostwo. Włożyliśmy w powstanie tej gry nasze serca.

Opowiedz o sukcesie Wastelanda 2 na Kickstarterze.

Miernikiem powodzenia takiej kampanii nie jest liczba sprzedanych egzemplarzy, ale fakt, że gra została powołana do życia przez grupę fanów. Na Kickstarterze to publiczność decyduje, czy dany tytuł ma powstać, czy nie. Nie byłoby nas tu i teraz, gdyby kampania nie zakończyła się takim sukcesem, czyli zebraniem 3 mln dolarów.

Wasteland 2 jest lepszy od oryginału? Wiem, że to podstępne pytanie, ale mam na myśli porównanie obu gier w odniesieniu do epok, w których się ukazały. Dzieli je przecież ćwierć wieku!

Wasteland 2 bez żadnych wątpliwości przewyższa swego poprzednika pod względem walorów literackich scenariusza oraz możliwości wielokrotnego grania w ten tytuł. W końcu mamy 30 lat doświadczenia w robieniu RPG. Przygotowanie sequela bardzo lubianego i popularnego dzieła to zawsze ciężka sprawa. Choćby z tego powodu, że ludzie postrzegają gry przez pryzmat tego, kim byli w okresie, gdy się w nie zagrywali. Często średnią produkcję wspominasz bardzo dobrze tylko dlatego, że pojawiła się ona w twoim życiu we właściwym czasie. Nawiasem mówiąc, jest to cecha dobrych RPG. Pamiętasz je wiele lat po ich ukończeniu.

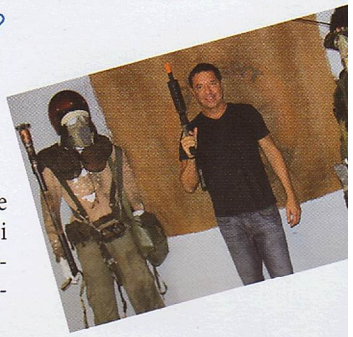
A co jest obecnie głównym konkurentem Wastelanda 2?

Pod względem głębi fabuły i tematyki – bez wątpienia Fallout. Bethesda doskonale wie, jak zarządzać tą marką i inwestuje w nią całkiem duże środki. Wciąż przerasta nas skalą. My skoncentrowaliśmy się na razie na PC, ale cały czas się uczymy i mam nadzieję, że wkrótce zaczniemy zmniejszać dystans.

Powiedz jeszcze, jaka jest twoja ulubiona sytuacja lub dowcip w Wastelandzie 2?

Dla mnie w ogóle gry to pamiętne momenty. Po to je robię i po to w nie gram. Ramy fabuły są ważne, ale i tak ludzie zapamiętują najbardziej wymowne sytuacje. Trudno mi wymienić jedną taką z Wastelanda 2, bo jest ich sporo. Ale jeśli już mnie zmuszasz, to jest tam taki subtelny dowcip, gdy Ralphy Baker spotyka swojego ojca. Do tego czasu był pozytywnie nastawioną do świata postacią, ale od wspomnianej chwili jego nastrój się zmienia. Jego komentarze stają się przesycone goryczą. Dlaczego? Nie będę zdradzał, ale podobnych smaczków i zaskakujących zwrotów fabuły jest w grze wiele.

Powiedz na koniec, czy kiedykolwiek byłeś w Polsce? Organizujemy tutaj ciekawe imprezy retro, oddając hołd takim dziełom jak Wasteland, Stonekeep czy Fallout.



Nie byłem, ale mam nadzieję wkrótce do was wpaść. Polscy fani są z nami od czasu Interplaya. Doskonale rozumieją, co znaczy dobra, mroczna opowieść.

Dziękuję za rozmowę.

Planeta Małp (1968)

Więcej na: www.ebook4all.pl

„CZĘSTO PODCZAS GRY ZDAWAŁEM SOBIE SPRAWĘ, ŻE SPÓŹNIAM SIĘ NA SPOTKANIE LUB O CZYMŚ ZAPOMNIAŁEM. TAK, TEŻ PADŁEM OFIARĄ TEGO FENOMENU".

SID MEIER O EFEKCIE JESZCZE JEDNEJ TURY

Civilization

Uzależnienie od jeszcze jednej tury

Na początku wcale nie była turówką. Nie dało się jej uznać za wciągającą i atrakcyjną, choć obecnie zajmuje czołowe miejsca w zestawieniach gier wszech czasów. Jej twórca Sid Meier stwierdził, że rozgrywka przypominała wtedy obserwowanie schnącej farby.

Historia tworzonej przez gracza cywilizacji zaczyna się zazwyczaj 4 tysiące lat przed naszą erą, w okresie gdy powstawały pierwsze miasta. Sid Meier uznał, że to bardzo dobry rok na początek. Wyjątkowo nie zastosuję się do jego rady.

Wstrzymanie ognia

Historia tej cywilizacji rozpoczęła się w 1982 roku. Ekstrawertyczny John Wilbur „Wild Bill" Stealey i introwertyczny Sidney K. Meier spotkali się przy automacie z grą Red Baron podczas targów gier w Las Vegas. Jako zawodowy pilot wojskowy Stealey całkiem nieźle sobie radził. Jednak grający po nim Meier, programista, zawsze osiągał dwukrotnie wyższy wynik. W końcu wyjaśnił, że algorytm zachowania przeciwników jest przewidywalny i sam mógłby napisać lepszy. Tak oto w 1982 roku powstała firma MicroProse. Stealey został jej prezesem i zajął się handlem, marketingiem oraz administracją, a Meier – programowaniem.

Początkowo była to dodatkowa praca. Jednak sukcesy kolejnych produkcji, głównie militarnych, szybko zmusiły ich do przejścia na zawodowstwo i zatrudnienia pracowników. Rozrost firmy nie podobał się Meierowi. Chciał skupić się na projektowaniu gier. I to innych niż preferowane przez jego wspólnika,

Civilization. W świecie rzeczywistym funkcjonują dwie konkurencyjne twierdzenia religijno-matematyczne: „Bóg nakazał się mnożyć" i „Bóg nakazał się dzielić". Jak widać, gra wspiera pierwsze.

Więcej na: www.ebook4all.pl

oczekującego co roku nowego symulatora lotu. Stworzył więc przygodową zręcznościówkę Pirates! (1987), a potem strategię ekonomiczną Railroad Tycoon (1990). Szczególnie tej drugiej Stealey nie rozumiał – w ogóle się nie strzelało! Mimo to wierzył w intuicję Meiera.

W 1991 roku firma weszła na giełdę. Wtedy ujawniono, że Meier sprzedał swoje udziały Stealeyowi. Przy okazji zapewnił sobie fundusze na produkcję Civilization, gry prezentującej rozwój cywilizacji od prehistorii do współczesności. Częścią umowy było też prawo do pokaźnego honorarium za ukończenie projektu i udział w zyskach ze sprzedaży każdego egzemplarza.

Panowie, spóźniliście się!

Wiele osób uważa, że Civilization było komputerową wersją planszówki Francisa Treshama pod tym samym tytułem, którą w 1980 wydało Hartland Trefoil, a do dystrybucji której w Stanach Zjednoczonych w 1981 wykupiło prawa Avalon Hill. Meier wiedział o jej istnieniu i zapożyczył z niej tytuł – MicroProse postarało się o licencję na jego wykorzystanie. Prawdziwą inspirację stanowiły jednak trzy inne gry. W SimCity (1989) pociągał Meiera pokojowy rozwój. Z Railroad Tycoona (1989) zaczerpnął połączenie kilku prostych systemów, dających razem skomplikowany świat i złożone zależności. Poza tym był wielkim fanem Empire (1986). Cenił w nim walkę o dominację nad światem, nawiązującą do zasad planszówki Risk, połączoną z wciągającym zarządzaniem miastami.

Jako asystenta dobrał sobie Bruce'a Shelleya, z którym wcześniej współpracował i świetnie się dogadywał. Jeden z testerów nazwał ich A-Teamem, od popularnego wówczas serialu, i tak już zostało.

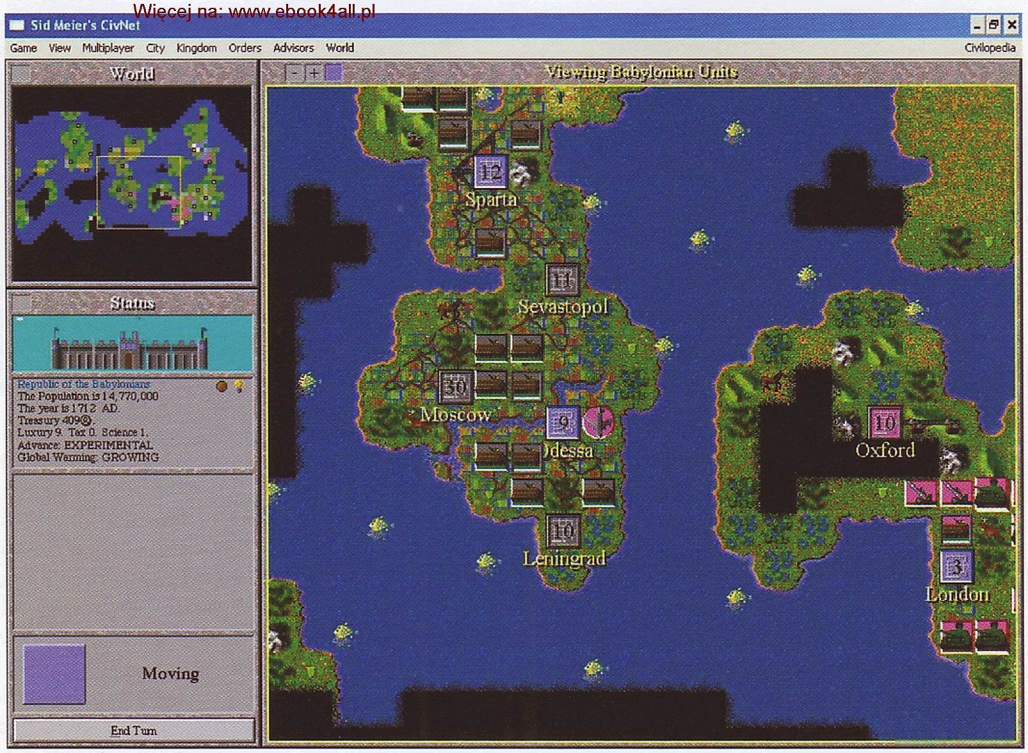
Meier zaczął kodowanie Civilization w 1990 roku. „Początkowo zrobiliśmy grę podobną do SimCity, w której można było wyznaczyć różne strefy we wsiach, a potem siąść i patrzeć, co się dzieje" – opowiadał. Nuda powalała, więc twórcy szybko uznali ten kierunek za niewłaściwy. Po przerwie na realizację Covert Actions (1990) zmienili koncepcję na turową. Pojawiło się też drzewo technologii i możliwość podboju cudzych terytoriów.

Prace projektowe trwały nieprzerwanie. Od maja 1990 roku Meier wręczał rano Shelleyowi nowy prototyp, po południu o nim dyskutowali, a wieczorem wprowadzał poprawki. Ten model projektowania poprzez testowanie sprawdził się podczas prac nad Railroad Tycoonem. Potem stosowano go przy każdej części Civilization.

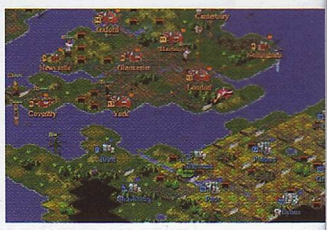
Choć gra przedstawiała historię cywilizacji, Meier rzadko zaglądał do książek. „Starałem się korzystać z dość znanych koncepcji, znanych przywódców i znanych technologii" – wspominał. Chciał, by produkt był przystępny.

Musiał się przy tym liczyć z ograniczeniami systemowymi. Przygotowanie gry na karty graficzne EGA określiło limit cywilizacji, których mogło być maksymalnie 16. Tyle barw obsługiwał bowiem ten standard, a każda cywilizacja miała własny kolor. W trakcie testów zmniejszono mapę o połowę, bo jej przewijanie trwało wieki. Odchudzono też drzewo technologii. By wygrać, należało podbić wszystkich przeciwników lub wysłać w kosmos misję, która dotrze do układu Alfa Centauri.

Civilization zademonstrowano, gdy od strony projektowej i programistycznej było niemal gotowe. Zostało mało czasu do ustalonego w umowie terminu premiery, a gra potrzebowała jeszcze grafiki. Część przygotował Meier podczas projektowania i niektóre z tych modeli znalazły się w wersji ostatecznej. Resztę miał wykonać zespół MicroProse. I tu czkawką odbiła się umowa Meiera. Wiceprezes ds. developingu, przyjęty na jego miejsce, nie mógł liczyć na prowizję za Civilization, więc projekt miał najniższy priorytet. Poza tym dział developingu dostrzegał potencjał gry, ale zarząd już nie. Dlatego Cywilizacja zaliczyła poślizg. Shelley, który na koniec przygotował obszerną Civilopedię i szczegółową instrukcję, wspominał: „Szlag mnie trafił, kiedy nasze premie zostały znacząco obcięte z powodu zawalenia terminu. Moim zdaniem opóźnienie wynikało tylko z decyzji kierownictwa".



CivNet. Jeden z dowodów na płaskość Ziemi.



Civilization II: Test of Time. Wbrew tytułowi ostatnia edycja drugiej nie przetrwała próby czasu.

> POCZĄTKOWO ZROBILIŚMY GRĘ PODOBNĄ DO SIMCITY, W KTÓREJ MOŻNA BYŁO WYZNACZYĆ RÓŻNE STREFY WE WSIACH, A POTEM SIĄŚĆ I PATRZEĆ, CO SIĘ DZIEJE

Grę wydano pod koniec 1991 roku. Zostało nieco błędów – od zatapiania pancerników przez oddziały falangi po brak nazw technologii przyszłości i ich wpływu na cywilizacje, bo nie zdążono już tego wymyślić. Mimo to sprzedaż przewyższyła oczekiwania zarządu i twórców. Choć w zasadzie obyło się bez promocji, gra rozeszła się w nakładzie ponad 850 tysięcy egzemplarzy.

Fałszywa dwójka

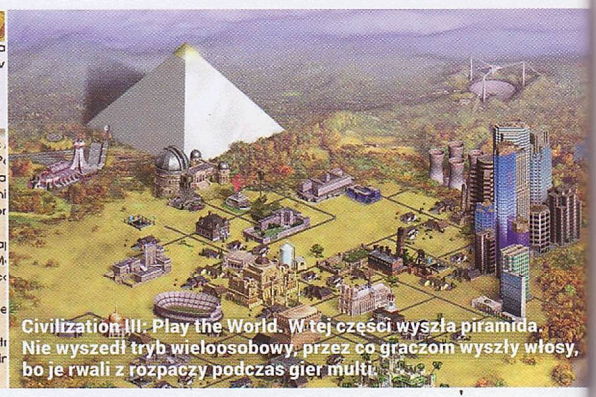
Gdy w drugiej połowie 1995 roku ukazała się kolejna gra o budowaniu cywilizacji – CivNet, gracze sądzili, że to druga część przebojowego Civilization. Czekał ich jednak zimny prysznic. Potrzebne były aż trzy łatki, by dało się

Civilization II. Gęstość sieci dróg sugeruje, że to czasy na długo przed przyznaniem Polsce Euro 2012.

>>

Więcej na: www.ebook4all.pl

Civilization III. Czasem robimy za człowieka z żelazem.


Civilization III: Play the World. W tej części wyszła piramida. Nie wyszedł tryb wieloosobowy, przez co graczom wyszły włosy, bo je rwali z rozpaczy podczas gier multi.

w to znośnie grać. Meier tylko raz zaingerował poważniej w projektowanie, by zapobiec rozgrywce w czasie rzeczywistym.

Nowy produkt był de facto pierwszym Civilization przełożonym na tryb graficzny Windows z rozbudowanymi opcjami gry wieloosobowej, nieobecnej w oryginale. Zwolennicy rozgrywki multi mogli rywalizować w sieci LAN, trybie hot seat, przez modem, kabel szeregowy, a nawet internet.

Dla sporej grupy użytkowników okazało się to za mało. Złość fanów była tym większa, że prawdziwe Civilization II wydano zaledwie parę miesięcy później.

Więcej wszystkiego

Drugą część jako jedyną zaprojektowano w Anglii, a owym szczęśliwcem – dosłownie – był Brian Reynolds, wspomagany przez Jeffa Briggsa i Douglasa Caspiana-Kaufmana. Reynolds niedawno się ożenił, a jego małżonce przyznano właśnie stypendium Fulbrighta i musiała na rok wyjechać do Anglii. Nie chcąc się z nią rozstawać, Reynolds oświadczył w pracy, że– niezależnie od wszystkiego – jedzie z ukochaną i spodziewał się zwolnienia z firmy. Zamiast tego zlecono mu przygotowanie projektu pod roboczym tytułem Civilization 2000. Był zachwycony. Żona całe dnie spędzała poza domem, więc mógł skupić się na tworzeniu.

Prace zaczął we wrześniu 1994 roku. Miał trzy główne cele: poprawienie błędów (np. algorytmów walki), dodatnie nowych elementów oraz modowalność. Z czasem doszło jeszcze działanie na stabilnej platformie systemowej, jaką wtedy był Windows 95. Inspirację Reynolds zawdzięczał ekipie od CivNetu. W konsekwencji nastąpiła przeróbka interfejsu gry na bardziej graficzny.

Rozpoczął jednak od poprawiania drzewka technologii. Dodawał nowe elementy tak, by nie spowolnić tempa gry. Urozmaicił opcje dyplomatyczne, wprowadzając więcej interakcji oraz reputację. Ta ostatnia polegała na odnoszeniu się z rezerwą do gracza przez nowo odkryte państwa, jeśli ten wcześniej źle traktował narody prowadzone przez sztuczną inteligencję.

Modowalność trafiła do gry już na samym początku. Wszelkie ustawienia znajdowały się w plikach tekstowych, a potem .xml. Na miesiąc przez wydaniem tytułu nadzorca projektu stwierdził jednak, że należy z niej zrezygnować z braku czasu na dopracowanie tego elementu. Reynolds zrobił dokładnie odwrotnie. Dwa tygodnie spędził nad doskonaleniem edytora i przygotowaniem scenariusza do World War II, a kolegę Micka Uhla poprosił o opracowanie scenariusza do Rome.

Gra, wydana wiosną 1996 roku, spotkała się w wielkim uznaniem użytkowników i prasy. Sukces znów zaskoczył zarząd MicroProse, który założył sprzedaż na poziomie 38 tysięcy egzemplarzy i przez pierwsze pół roku od premiery nie dał ani centa na promocję.

W tym samym roku Brian Reynolds i Jeff Briggs odeszli z MicroProse, by wraz z Sidem Meierem założyć Firaxis.

Wojna na pozwy

W kwietniu 1997 roku rozpoczęły się zawirowania licencyjne. Activision wykupiło od Avalon Hill licencję na wykorzystanie tytułu „Civilization" na komputerach PC. Siedem miesięcy później pozwało MicroProse, zarzucając firmie naruszenie owej licencji. W odpowiedzi MicroProse wykupiło w grudniu 1997 Hartland Trefoil, pierwotnego wydawcę planszowego Civilization i złożyło kontrpozew.

Po pół roku doszło do ugody: MicroProse potwierdziło prawa do tytułu, Avalon Hill zapłaciło mu duże odszkodowanie, a Activision zyskało prawo do wydania gry Civilization: Call to Power, która ukazała się w marcu 1999 roku. Sequel, wydany rok później, miał już oficjalną nazwę Call to Power 2. Sprawa znalazła szybkie rozstrzygnięcie, bo zarówno Avalon Hill, jak i MicroProse miały zostać przejęte przez Hasbro, co nastąpiło w sierpniu 1999 roku.

CIVILIZATION III – WYDANE W 2001 ROKU PRZEZ INFOGRAMES, KTÓRE WYKUPIŁO HASBRO INTERACTIVE – MIAŁO MNÓSTWO BŁĘDÓW I NIEZRÓWNOWAŻONĄ ROZGRYWKĘ

Ofiara rewolucji

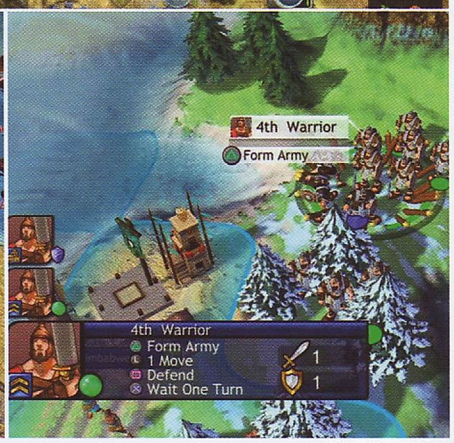
O ile druga część serii jedynie ewoluowała względem pierwszej, o tyle Civilization III stanowiło rewolucję. W dużej mierze za sprawą rozwiązań zaczerpniętych z wydanego w 1999 roku Alpha Centauri, gry o tworzeniu cywilizacji po

Civilization III. Mapa wskazuje, że w tej grze wszystkie ryby były latające.

Więcej na: www.ebook4all.pl

Civilization V. Przebieg granicy sugeruje, że międzynarodowa komisja, która ją wyznaczała, była na bani.

Civilization IV. Czasy, gdy niektóre miasta należało omijać szerokim łukiem.



Civilization: Revolution. Formowanie armii jednym kliknięciem – marzenie każdego stratega.

wysłaniu w kosmos misji kolonizacyjnej Ziemian. Głównym projektantem Civ III był Jeff Briggs. Pomagał mu Soren Johnson, który nieco wcześniej trafił do firmy.

Poprawiono każdy aspekt gry. Najważniejszą zmianą były nowe warunki zwycięstwa: kulturowego, dyplomatycznego i punktowego. Pojawiły się też punkty kultury. Generowane przez pewne budowle w miastach wyznaczały granice państw i pozwalały pokojowo przejmować miasta sąsiadów.

A jednak było się też o co i czym bić. Wprowadzono podział na surowce strategiczne i luksusowe. Bez tych pierwszych nie dało się wznosić niektórych budynków i szkolić jednostek, drugie przyczyniały się do wzrostu szczęścia obywateli. Jednostki wojskowe zyskały poziomy doświadczenia. Przywódcy – jeszcze jedna nowość – przyspieszali budowę cudów.

Civilization III – wydane w 2001 roku przez Infogrames, które wykupiło Hasbro Interactive – miało mnóstwo błędów i niezrównoważoną rozgrywkę. Wśród przykładów niedoróbek można wymienić chociażby konieczność szukania statku z osadnikami wysłanego przez ostatnią cywilizację, która straciła wszystkie miasta. Korupcja, następny nowy element, dopiero w szóstej łatce została zrównoważona na tyle, by dało się sensownie grać. Koncepcje zawarte w grze społeczność przyjęła raczej przychylnie, ale testowanie ich na klientach – już nie.

Po raz kolejny nie udał się tryb wieloosobowy, oferowany w wydanym w 2002 roku dodatku Civilization III: Play the World. Spotkał się on z miażdżącą krytyką. Mnóstwo graczy uznało go wręcz za niegrywalny.

Społeczność ma rację

Dlatego Soren Johnson podczas projektowania Civilization IV brał pod uwagę opinie użytkowników. Ściśle współpracował m.in. z serwisami Apolyton i CivFanatics. Doszło nawet do tego, że przed wersją beta przetestował grę na 100 przedstawicielach społeczności.

Początkowo Johnson wraz z Briggsem i Meierem nakreślili cztery główne cele nowej edycji: dostępność rozumianą jako dostosowanie interfejsu do współczesnych wymogów (lewy przycisk myszy – wybór, prawy – ruch), wprowadzenie grafiki 3D, działający tryb wieloosobowy i szeroko rozumianą modowalność.

Rozwiązanie pierwszego problemu przyszło łatwo. Druga kwestia była trudniejsza. W 3D należy wczytać całą mapę, a nie tylko wyświetlany na ekranie fragment. Johnson chciał, by świat był żywy, więc animowany. Połączenie tego z modowalnością sprawiło, że gracze mogli powiększać rozmiar mapy, co pod koniec rozgrywki bardzo ją spowolniało. Trzeba było się z tym uporać.

By tryb wieloosobowy stał się w końcu grywalny, od początku go przeprojektowywano i testowano. Za inspirację posłużyły Age of Empires II: Age of Kings i StarCraft. Aby zapewnić trwałość sojuszy i brak wewnętrznej rywalizacji, wprowadzono współdzielenie premii oferowanych przez cuda świata, premie do wspólnych badań naukowych i możliwość specjalizacji każdego z członków sojuszu.

Przychylono nieba moderom. Zmienne zostały zapisane w otwartych formatach plików, a mapy, wydarzenia i kod interfejsu przygotowano w skryptowym języku Python. Udostępniono też cały kod gry w C++. Wraz z nią dostarczono także World Builder. Skorzystała na tym nie tylko społeczność, ale i autorzy. W dodatku Civilization IV: Beyond the Sword znalazły się najlepsze scenariusze twórców modów.

Wydane w 2005 roku Civilization IV odniosło wielki sukces. Do marca 2008 roku sprzedało się w 3 milionach egzemplarzy.

Blitzkrieg na konsolach

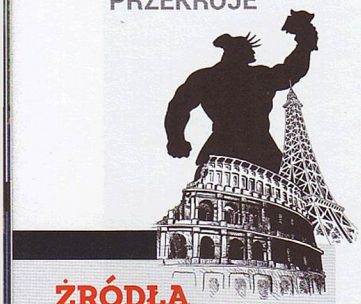
Co prawda dwie pierwsze części serii miały swoje wersje konsolowe, były to jednak proste porty bez choćby zmiany interfejsu. Nic dziwnego, że przeszły w zasadzie bez echa. Tym razem miało być inaczej, bo Civilization Revolution zostało zaprojektowane specjalnie na konsole, choć… Meier kodował prototypy tytułu na PC. Mimo to na każdej platformie gracze otrzymywali tę samą grę. Jedyną różnicę stanowiła prezentacja graficzna i związany z nią interfejs.

SOREN JOHNSON PODCZAS PROJEKTOWANIA CIVILIZATION IV ŚCIŚLE WSPÓŁPRACOWAŁ M.IN. Z SERWISAMI APOLYTON I CIVFANATICS

„Byliśmy w stanie wybrać najlepsze pomysły z wszystkich wcześniejszych wersji i dodać nowe fajne elementy, których w grach dotąd nie było, jak choćby wsparcie artyleryjskie z morza" – tłumaczył Sid Meier. Odchudzono wszystko i wprowadzono sporo ułatwień, na przykład podpowiedź, gdzie założyć miasto. Dzięki tym zabiegom rozgrywka

>>

Więcej na: www.ebook4all.pl



ŹRÓDŁA

1. **Benj Edwards, The History of Civilization, Gamasutra**
http://www.gamasutra.com/view/feature/129947/the_history_of_civilization.php?print=1
2. **Maxwell McGee, Before Beyond Earth: A Brief History of Civilization, Gamespot**
http://www.gamespot.com/articles/before-beyond-earth-a-brief-history-of-civilization/1100-6418926/
3. **Jason Schreier, Sid Meier: The Father of Civilization, Kotaku**
http://kotaku.com/the-father-of-civilization-584568276
4. **An Interview With Civilization Creator Sid Meier, NowGamer**
http://www.nowgamer.com/an-interview-with-civilization-creator-sid-meier/
5. **jkdmedia, 2K Presents an Interview from Civilization Chronicles, GameZone**
http://www.gamezone.com/news/2k_presents_an_interview_from_civilization_chronicles
6. **Troy Goodfellow, Civilization Chronicles Interview with Bruce Shelley**
http://www.civfanatics.com/interviews/CivChronicles_Bruce_Shelley.php
7. **Thunderfall, One Civ, Many Worlds**
https://www.google.pl/search?q=%22No.+It+was+fun+and+interesting+from+my+very+first+experience+with+it.+%22&ie=utf-8&oe=utf-8&aq=t&rls=org.mozilla:pl:official&client=firefox-a&channel=sb&gfe_rd=cr&ei=QbY9VMqqEeSO8Oel44HQDw
8. **jkdmedia, One Civ Many Worlds This document is an excerpt from the book**
http://www.gamezone.com/news/2k_shares_chapter_from_sid_meier_s_civilization_chronicles
9. **Soren Johnson One Civ, Many Worlds**
http://www.gamezone.com/news/2k_shares_chapter_from_sid_meier_s_civilization_chronicles
10. **Interview: Sid Meier, Edge**
http://www.edge-online.com/features/interview-sid-meier/
11. **Kyle Orland The road to Civilization: A conversation with Sid Meier**
http://arstechnica.com/gaming/2014/10/the-road-to-civilization-a-conversation-with-sid-meier/
12. **Jon Shafer, Revisiting the Design of Civ 5, Gamasutra**
http://www.gamasutra.com/blogs/JonShafer/20130218/186843/Revisiting_the_Design_of_Civ_5.php
13. **Dan Stapleton, A Simpler Time, IGN**
http://uk.ign.com/articles/2014/07/10/civilization-revolution-2-review
14. **Terry Coleman,Sid Legacy, CivFanatics**
http://www.civfanatics.com/sidlegacy
15. **Apolyton**
http://apolyton.net/
16. **Civ Fanatics**
http://www.civfanatics.com/
17. **Wikipedia**
http://en.wikipedia.org/wiki/Civilization_%28series%29
18. **Moby Games**
http://www.mobygames.com/

skróciła się do około 4 godzin. Nowością w stosunku do wersji na PC były: zwycięstwo ekonomiczne oraz automatyczne wypowiedzenie wojny cywilizacji, która jest bliska spełnienia jednego z czterech warunków wygranej.

Wydane w 2008 roku Civilization Revolution okazało się kolejnym sukcesem Firaxis. Tylko w samym lipcu nabywców znalazło prawie 150 tysięcy egzemplarzy, a w 2009 roku tytuł zajął 9. miejsce w rankingu sprzedaży gier na urządzenia z systemem iOS.

Mały skandal na pożegnanie

Po części czwartej twórcy stwierdzili, że doszli do ściany, jeśli chodzi komplikowanie gry. Jon Shafer, główny projektant Civilization V, mówił przed premierą: „Chcemy dotrzeć do osób, dla których Civilization IV jest zbyt skomplikowane, więc zatrzymały się na Civilization II". Miało temu posłużyć uproszczenie interfejsu, wyczyszczenie głównego ekranu i dodanie systemu kontekstowych podpowiedzi. W dużej mierze się to udało, a gra nie straciła przy tym na głębi.

Poważne zmiany zaszły też na mapie, gdzie po raz pierwszy w historii serii wprowadzono heksy, których fani domagali się od trzeciej odsłony. Kultura nadal wyznaczała granice państw, ale te rozszerzały się znacznie wolniej. Pojawiły się za to miasta-państwa, które można było podbijać lub zapraszać do współpracy. Ta ostatnia okazywała się bardzo istotna przy tworzeniu militarnych sojuszy na wypadek wojny i uzyskiwaniu politycznego wsparcia podczas głosowań w Zgromadzeniu ONZ.

Wielkie zmiany zaszły też w systemie walki. Wzorem Panzer Generala tylko jedna jednostka danego rodzaju mogła zajmować heks: cywilna, wojskowa, powietrzna, specjalna lub morska. W efekcie bitwy z użyciem większej armii wymagały właściwego ustawienia wojsk. W walce miało znaczenie ukształtowanie terenu, na przykład obrona linii rzek.

Wydane w 2010 roku Civilization V dołączyło do grona udanie sprzedanych poprzednich części cyklu. Do kwietnia 2014 roku na samym Steamie wykupiono 5,84 mln licencji, licząc wraz z dwoma cieszącymi sie popularnością dodatkami: Bogowie i królowie (2012) i Nowy wspaniały świat (2013).

Civilization: Revolution 2. Jedyny odlot, jaki twórcy zafundowali graczom.

W tym drugim po raz pierwszy w historii serii pojawili się Polacy, z tłem muzycznym w postaci kolędy „Bóg się rodzi". Trzeba przyznać, że rozszerzenia wniosły wiele nowych elementów i znacząco wzbogaciły rozgrywkę.

Powodzenie piątej części nie przeszkodziło Jonowi Shaferowi wywołać burzy po odejściu z Firaxis. W internecie umieścił obszerną i drobiazgową analizę swoich błędów popełnionych przy projektowaniu. Przyczyną mogło być uruchomienie przez niego kampanii crowdfundingowej na rzecz przygotowanej gry. Civilization V było wtedy flagowym tytułem serii, więc przedstawiciele Firaxis zaczęli odpierać zarzuty. Ed Beach, główny projektant Brave New World, próbował wyjaśnić to w ten sposób: „Był trochę zbyt surowy. Nie zamierzam zgadywać, jakie wtedy miał samopoczucie".

DO KWIETNIA 2014 ROKU NA SAMYM STEAMIE WYKUPIONO 5,84 MLN LICENCJI CIVILIZATION V

Zmierzch cywilizacji?

W trakcie prac nad Civilization V szykowano też wersję przeglądarkową, która miała działać na Facebooku. Wydane w lipcu 2011 roku Civilizaton Network (od 2012 roku Civilization World) opierało się na rywalizacji i współpracy graczy, którzy mogli tworzyć społeczności formujące państwa. W ramach nich rywalizowali o królewski tron, wykonując zadania i zbierając punkty chwały za wygrane bitwy, opracowane wynalazki i wzniesione cuda świata. Jednocześnie jako państwo nieustannie walczyli z innymi.

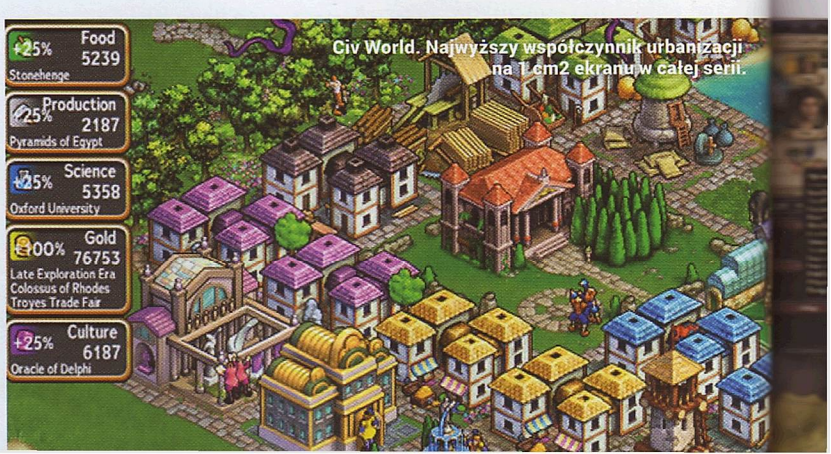
W odróżnieniu od innych gier na FB w tej rozgrywka miała określony cel i trwała około 2 tygodni. Można było przyspieszać rozwój za pomocą waluty, civ bucksów, ale nie nadmiernie. Twórcy nie chcieli, by gracze kupowali sobie zwycięstwo.

I gracze najwyraźniej nie kupili tej wizji, jakże złożonej w porównaniu z Farmville. Pod koniec maja 2013 roku serwery gry zostały ostatecznie wyłączone.

Najnowsza inkarnacja, Civilization Revolution 2, ukazała się w lipcu 2014 na urządzenia mobilne pracujące w systemie iOS. I też nie została dobrze przyjęta. Narzekano na kiepskie zarządzanie jednostkami, pasywną sztuczną inteligencję, brak trybu wieloosobowego i płytkość rozgrywki.

Podczas opracowywania Civilization World i Civilization Revolution 2 najwyraźniej zapomniano o magicznej formule Firaxis, która sprawiła, że sprzedano w sumie 21 milionów egzemplarzy tej serii. Zwana jest regułą jednej trzeciej i stanowi przepis na udany produkt: jedna trzecia tradycyjnych elementów gry, jedna trzecia ulepszonych elementów ostatniej części i jedna trzecia rzeczy nowych. W tym numerze sprawdzamy, czy zastosowano ją w najnowszym wydaniu serii – Civilization: Beyond Earth.

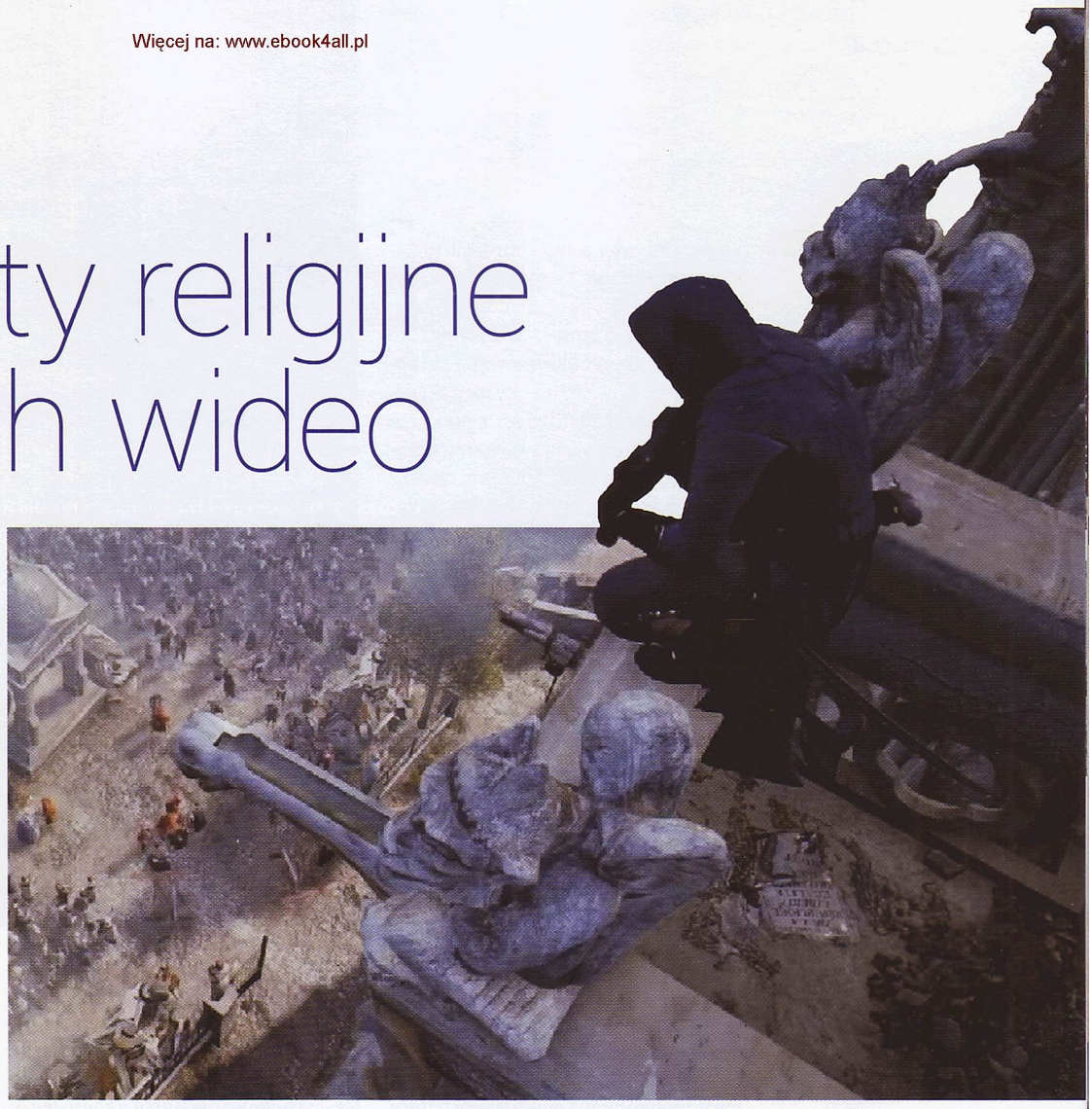
Sir Haszak



Civ World. Najwyższy współczynnik urbanizacji na 1 cm2 ekranu w całej serii.

Więcej na: www.ebook4all.pl

Konflikty religijne w grach wideo

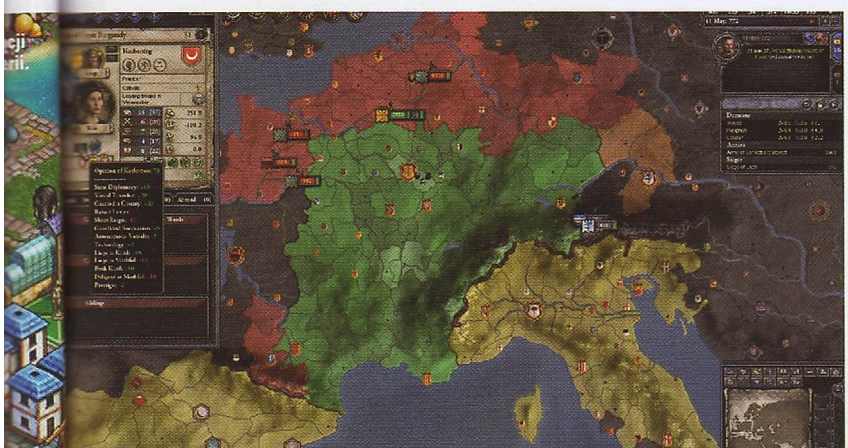


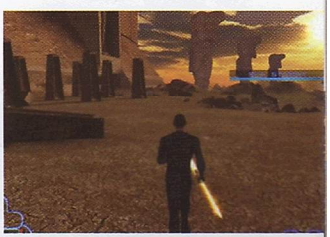
„Zabijcie wszystkich! Bóg rozpozna swoich". Słowa wypowiedziane rzekomo przez Arnauda Amaury'ego, papieskiego legata, podczas XIII-wiecznej krucjaty przeciw katarom stanowią świetną egzemplifikację wielkiego paradoksu historii. Choć bowiem współcześni badacze są prawie pewni, że zdanie to zostało wymyślone przez niemieckiego mnicha fantastę, powyższy cytat zakorzenił się w świadomości miłośników historii, a jednocześnie laików w tej dziedzinie, jak żaden inny.

Podobnie jest z grami wideo, które starają się na pewnym poziomie warstwy fabularnej zawrzeć spór natury religijnej. Powstały setki produkcji, w których istnieją prawdziwe lub wyimaginowane systemy wierzeń, często bardzo rozbudowane, jednak żadna ze znanych mi gier nie eksploatuje tematu w sposób wyczerpujący. Czy w związku z tym zagadnienie „sporu o wiarę" przerasta deweloperów, a może winę ponosi powszechnie obowiązująca dziś w Europie Zachodniej i USA poprawność polityczna?

Trudno w to uwierzyć, wszak nie brakuje gier, które z powodzeniem mierzą się z wątpliwościami natury etyczno-filozoficznej, nie zamykają się na takie zjawiska jak dyskryminacja mniejszości seksualnych czy rasowych, pozwalają graczom podejmować trudne decyzje, prześwietlają mechanizmy rządzące polityką i biznesem, biorą na warsztat bezdomność, narkomanię, alkoholizm, konsumpcjonizm, korupcję, przemoc i szaleństwo. Heavy Rain, Spec Ops: The Line, The Walking Dead, Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, a wśród dzieł niezależnych The Facade, Novelist, Gods Will Be Watching, Immanuel i rodzime This War of Mine – to tylko kilka tytułów, które dowodzą, że deweloperzy potrafią przyprawić nas o kaca moralnego. Dlaczego zatem nikt nie stara się dogłębnie zbadać istoty sporu religijnego?

GRY WIDEO STALE ODNOSZĄ SIĘ DO SPRAW, KTÓRE MAJĄ OGROMNE ZNACZENIE Z PUNKTU WIDZENIA CZŁONKÓW WSPÓŁCZESNYCH SPOŁECZEŃSTW





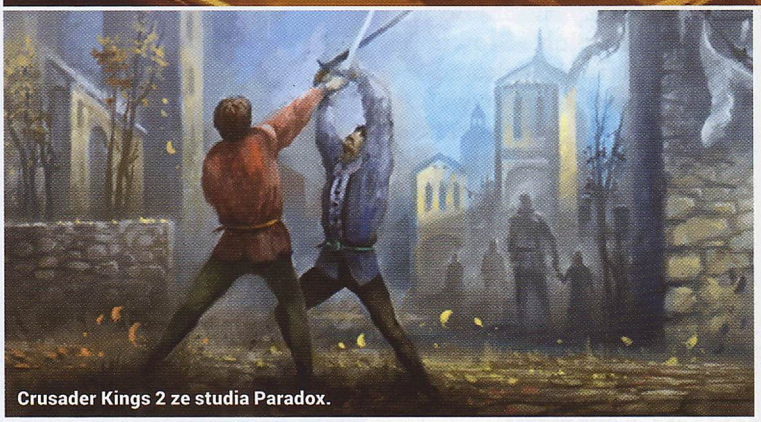
Knights of the Old Republic (2003)

Pytanie to wydaje się tym bardziej zasadne, że gry wideo stale odnoszą się do spraw, które mają ogromne znaczenie z punktu widzenia członków współczesnych społeczeństw. A religia, a konkretnie fanatyzm religijny, niewątpliwie jest jednym z owych wzbudzających wielkie emocje zjawisk.

Nie oznacza to oczywiście, że wojen religijnych w grach w ogóle nie ma. W największym skrócie można powiedzieć, że występują one w dwóch ujęciach: historycznym i fikcyjnym. Strategie szwedzkiego Paradoksu spod

Więcej na: www.ebook4all.pl

Szkic koncepcyjny z Knights of the Old Republic.



Crusader Kings 2 ze studia Paradox.

znaku Crusader Kings i Europy Universalis w najpełniejszy sposób pozwalają graczom wczuć się w mentalność człowieka wierzącego sprzed wieków – to znaczy podporządkowującego się autorytetom religijnym w kwestii wyruszenia na krucjatę/dżihad z mieczem w dłoni. Reformacja i kontrreformacja, walka sunnitów z szyitami, miejsce wyznawców judaizmu w świecie chrześcijan i muzułmanów, herezje katarów i lollardów, mianowanie antypapieży czy intrygi w Kolegium Kardynałów – wszystko to znajdziemy w grach Paradoksu. Z całą pewnością mogą się one pochwalić walorami edukacyjnymi, nie starają się jednak dochodzić słuszności postulatów religijnych. Stawiają gracza w roli władcy osadzonego w jasno określonym systemie społeczno-politycznym i choć może on dokonać konwersji, a nawet starać się obalić biskupa Rzymu i zastąpić go lojalnym duchownym, nie przestaje być częścią systemu.

Crusader Kings czy Europa Universalis to i tak tytuły, które ze względu na swoją specyfikę traktują zagadnienia religijne bardzo poważnie. W wielu przypadkach jednak sensem rozgrywki jest po prostu prowadzenie wojny i dowodzenie jednostkami zbrojnych, a spór natury religijnej i historyczność konfliktu stanowi zaledwie pretekst do wprowadzenia gracza w realia gry.

WSZYSTKIE GRY WIDEO, W KTÓRYCH SPÓR NA TLE RELIGIJNYM DEFINIUJE KONFLIKT, JEDYNIE PRZEŚLIZGUJĄ SIĘ PO TEMACIE

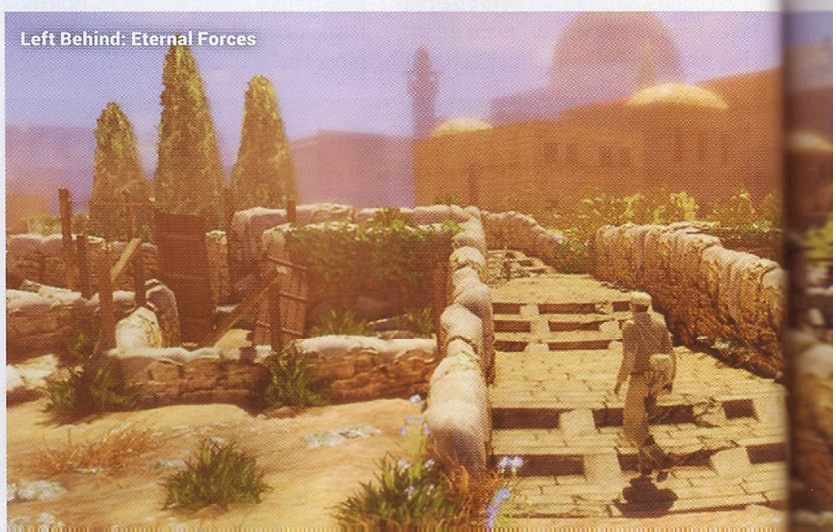
Tak dzieje się choćby w Kingdoms – dodatku do strategii Creative Assembly Medieval II: Total War. Starcie Litwinów z Krzyżakami czy chrześcijańskich królestw z muzułmańskimi państwami Egiptu i Turcji nie podlega dyskusji. Użytkownik zostaje rzucony w sam środek wojny, a jego zadaniem jest zabijanie „niewiernych".

Na szczególną wzmiankę zasługuje Cywilizacja Sida Meiera – seria gier z pogranicza fikcji i historii. W czwartej części cyklu na pewnym etapie rozgrywki „odkrywamy" jedną z faktycznie istniejących religii i jako jej wyznawcy możemy nieść światło wiary z mieczem w dłoni, choć mamy też możliwość prowadzenia pokojowej egzystencji. Konflikt religijny staje się więc takowym de facto przez przypadek – jest elementem ograniczonej historyczności uniwersum gry, w której sami kształtujemy losy jednej z prawdziwych cywilizacji.

Osobnym działem gier, w których religia odgrywa niepoślednią rolę w kontekście budowania sytuacji zagrożenia, sporu czy wreszcie wojny, są produkcje czerpiące pełnymi garściami z mitologii. Oczywiście na myśl natychmiast przychodzi cykl God of War, z bezlitosnym wojownikiem Kratosem w roli głównej. Kratos, zabawka w rękach helleńskich bogów, ostatecznie zajmuje miejsce jednego z nich, a następnie, powodowany chęcią zemsty i żądzą krwi, pozbawia życia kilku mieszkańców Olimpu. Ta fascynująca, a przy okazji niezwykle brutalna opowieść stanowi doskonałą metaforę wyzwolenia się człowieka spod władzy bóstw (tak naprawdę dowolnej proweniencji).

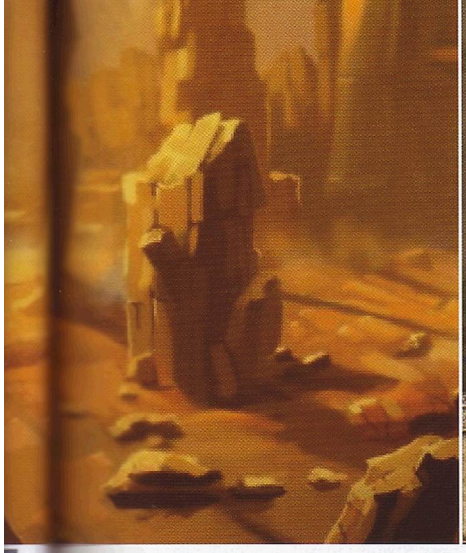
Warto też wspomnieć o prawdziwej perełce studia UTV Ignition Entertainment, która ze względu na trudną w odbiorze fabułę i oryginalną konwencję graficzną stała się znana wśród krytyków, ale nie wśród graczy – mowa o El Shaddai: Ascension of the Metatron. W tym hack'n'slashu TPP wcielamy się w prapradziada Noego – Enocha, który schodzi na Ziemię, by powstrzymać archaniołów sprzeciwiających się Bogu. Naszym przewodnikiem po świecie gry jest Lucifel, a sama produkcja wykorzy-

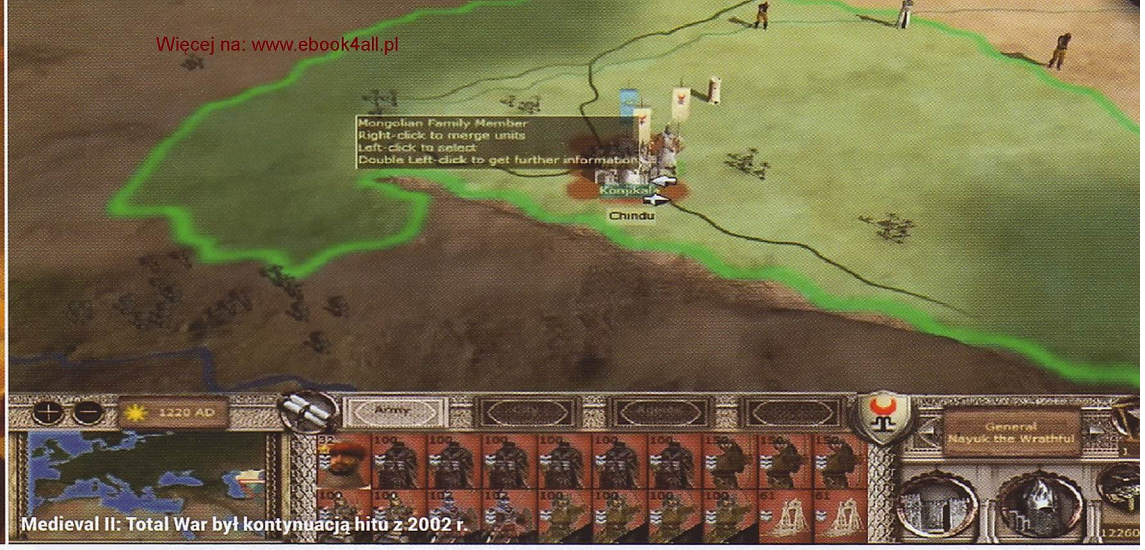
El Shaddai



Left Behind: Eternal Forces

Więcej na: www.ebook4all.pl





Medieval II: Total War był kontynuacją hitu z 2002 r.

stuje symbolikę chrześcijańską i judaistyczną, ale nie waha się też czerpać z pierwotnych kultur afrykańskich, indiańskich, hinduskich czy japońskich.

A jak to wygląda w grach, których akcja rozgrywa się w światach fantastycznych? Zdecydowana większość tytułów z gatunku RPG, niezależnie od tego, czy mówimy o systemach posttolkienowskich, postapokaliptycznych, SF, czy innych, posiada fabularną nadbudowę w postaci systemów wierzeń, rozmaitych kultów, kościołów i wyznawanych przez nie zasad, nakazów i zakazów, narzucanych mieszkańcom przez kapłanów w mniej lub bardziej zdecydowany sposób.

Wystarczy rzucić okiem w Wikipedii na listę religii istniejących tylko w grach wideo, by przekonać się, że wyobraźnia scenarzystów i projektantów nie zna granic.

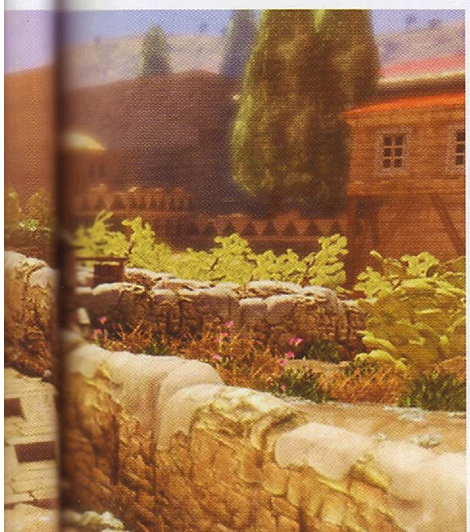
Doskonale widać to w serii Dragon Age studia BioWare i Electronic Arts. Chantry, organizacja religijna w krainie Ferelden, posiada znaczący wpływ na stosunki społeczne, promuje konkretny system wartości i jasno określa zasady egzystencji osób obdarzonych umiejętnościami magicznymi. Doprowadza w ten sposób do konfliktu pomiędzy czarodziejami a templariuszami – rycerzami, których zadaniem jest chwytanie nieprawomyślnych magów. Spór na tym tle towarzyszy nam przez całą rozgrywkę i buduje jedną z podstawowych warstw fabularnych serii.

W grze Fallout 3 funkcjonuje z kolei kult Dzieci Atomu, w swej wymowie bliski chrześcijańskim fundamentalistom; wojna z imperialnymi najeźdźcami w Skyrimie ma, obok narodowowyzwoleńczego, również podłoże religijne, a o jednym z najczęściej omawianych, fikcyjnych konfliktów na tym tle – pomiędzy Zakonem Jedi a Imperium Sithów (znakomicie przedstawionym w Knight of the Old Republic) – napisano tomiszcza. Warto też zwrócić uwagę na sytuację polityczną w Columbii, podniebnym mieście w grze BioShock: Infinite (dominująca tu religia wykorzystuje dogmaty luterańskie i baptystyczne, gloryfikując Ojców Założycieli USA…) czy na fascynującą fabułę Left Behind: Eternal Forces, w której siły Antychrysta prowadzą wojnę z rebeliantami, a celem tych drugich jest nawrócenie jak największej liczby osób na chrześcijaństwo. Pozycja, która w tak wyraźny i interesujący sposób nawiązuje do mitologii biblijnej, pod wieloma względami okazała się jednak zwykłym gniotem, dlatego też nie zyskała uznania ani krytyków, ani tym bardziej graczy…

Gdzieś na krańcach spektrum figurują natomiast produkcje wyjątkowo kontrowersyjne, takie jak Muslim Massacre: The Game of Modern Religious Genocide z 2008 roku, w którym zadaniem gracza jest zabijanie pojawiających się na ekranie wyznawców Allaha. Podobnych tytułów można wskazać kilka. Wszystkie jedynie nakręcają spiralę niemacie, nie potrafiąc zaproponować spojrzenia na problem z wielu perspektyw. Być może nadzieję na zmianę stanu rzeczy powinniśmy pokładać w twórcach dzieł indie – któryś z nich prędzej czy później zapewne zaprezentuje produkcję niesprowadzającą wojny religijnej do rzezi kilku zwalczających się grup wyznaniowych czy fabularnego tła o mniejszym lub większym znaczeniu. Sedno sporu religijnego tkwi bowiem w braku wiedzy i zrozumienia dla tego, co obce, oraz w uprzedzeniach, a przecież wiemy, że producenci gier potrafią wznieść się ponad takie ograniczenia… **Shal**

Left Behind: Eternal Forces

KONTRREFORMACJA, WALKA SUNNITÓW Z SZYITAMI, HEREZJE KATARÓW I LOLLARDÓW, MIANOWANIE ANTYPAPIEŻY CZY INTRYGI W KOLEGIUM KARDYNAŁÓW – WSZYSTKO TO W GRACH STUDIA PARADOX



Crusader Kings 2

Więcej na: www.ebook4all.pl

Gobliiins

PRZEDEFINIOWAĆ GRY PRZYGODOWE

Porażka w grach raczej nie nastraja pozytywnie do dalszej zabawy. Gracz to stworzenie niecierpliwe i płochliwe. Przed wyzwaniami wymagającymi powtarzania w kółko tej samej czynności ucieka... do solucji i cheatów albo rzuca w kąt joystick razem z doczepionym do niego komputerem. W tym miejscu brawa dla tego, kto wymyślił bezprzewodowe kontrolery.

Świat gier jest jak rzeka, która bezlitośnie płynie naprzód, ale po drodze tworzy też zakola i odnogi. Niegdyś popularne gry zręcznościowo-przygodowe szybko wykształciły nowy gatunek – klasyczne przygodówki point & click, te same, w których graczowi nie grozi permanentny zgon za wybitne osiągnięcia w próbie doprowadzenia do natychmiastowego unicestwienia bohatera. Śmierć w przygodówkach w zasadzie nie istnieje, to gatunek, w którym dano nam szansę skupić się na wyzwaniach umysłowych, ujmując nieco z dynamiki rozgrywki. A gdyby tak troszkę przedefiniować gry przygodowe, dokładając odrobinę smakowitej zręczności (tak jak LucasArts Indy'emu)?

A może jeszcze lepiej – osiągnąć mistrzowski miszmasz, wrzucając do jednego worka trudne zagadki, nagradzanie śmiechem za porażki i skracanie paska życia za wyjątkowo durne pomysły? To już wymyślono. Francuskie Coktel Vision, znane dzięki serii wspaniałych przygodówek (Emmanuelle, Fascination, Geisha) oczarowało nas Gobliiinami. Trzema goblinami (po jednym na każde „i" w tytule) i cyklem, który doczekał się łącznie czterech części. Pierwsze trzy odsłony to przykład intrygującej ewolucji idei, której najważniejszym elementem jest sterowanie więcej niż jedną postacią. Wszystko to wydarzyło się w ciągu zaledwie trzech lat.

Gobliiins, czyli trzech małych bohaterów: technik, magik i osiłek

W programie wycieczki: straszenie mumią, podciąganie pająków, szczucie latającego psa, smyranie szkieletu, karmienie marchwi, zabawianie olbrzyma i podróż delfinem do wnętrza Ziemi.

Fabuła gry zabiera nas na dwór królewski. Trwa uczta, bard fałszuje, rodzina władcy oddaje się rozkoszom stołu. Wtem król popada w szaleństwo, na przemian zwijając się z bólu, zanosząc płaczem i śmiechem. Ktoś użył lalki voodoo! Kto, dlaczego, w jakim celu? Jak wyrwać dobrego władcę z pęt obłędu? Tylko specjalny oddział trzech wybrańców może podołać temu zadaniu, odnaleźć sprawcę, zniszczyć lalkę i przywrócić dawny ład.

Więcej na: www.ebook4all.pl

Gobliiins - ustaw sztylet przed smokiem, a gdy zostanie podpalony, użyj go jako pochodni.

W 1991 roku Coktel Vison wypuściło grę, która wprowadziła do przygodówek zupełnie nowe elementy. Nie było to klasyczne point & click w wydaniu Delphine Software, Sierry czy LucasArts. Operujemy tu na jednym ekranie, sterując trójką niezbyt rozgarniętych bohaterów, a każdy z nich to fachowiec: pierwszy od magii, drugi od nadużywania przedmiotów, a trzeci od walenia w pysk. W naszej (zazwyczaj prawej) dłoni leżą ich dalsze losy. Ograniczenie akcji do pojedynczej planszy nieco upraszcza zabawę i zarazem usuwa nużący element biegania z punktu A do B w celu wypróbowania przedmiotu X na Y – i tak przez kilka lokacji bez skrótów na mapie. Każdy błąd nagradza salwa śmiechu. I jedynie błądzącemu goblinowi rzednie mina (i wspólny pasek życia maleje). Zabawne pomyłki to kluczowy element Gobliiins – bez niego nie chciałoby się nam tak wiele razy próbować i powtarzać (wielokrotnie) tych samych czynności, z drobnymi tylko modyfikacjami. Nie ma tu nawet klasycznej dla przygodówek kieszeni na gromadzone przedmioty. Trzech bohaterów: Oups (zbieracz), Ignatius (mag) i Asgard (osiłek) to specjaliści w swoim fachu (w wersji amerykańskiej nazywali się: Dwayne, Hooter i BoBo). A że marni… to już znamy.

Wiele zagadek w pierwszej części Gobliiins wymaga samozaparcia, bo brakuje jakichkolwiek podpowiedzi. Nie zawsze sugerowane przez zmysł analityczno-logiczny rozwiązanie jest słuszne. Na przemian mamy do czynienia z absurdem i rzeczami mieszczącymi się w luźnych ramach racjonalnego myślenia. Jednak to zaleta, a nie wada gry, bo uczymy się popełniać błędy, dobrze się przy tym bawiąc, wyciągając wnioski i… bez znużenia podejmując kolejne próby. Grono szydzących goblinów przypomina paczkę kumpli komentujących poczynania tego, który odważył się zagrać w Super Meat Boya – oczywiście im więcej porażek, tym więcej śmiechu. Gobliiins zdecydowanie należy do tych pozycji przygodowych, w które trzeba grać w towarzystwie. Podpowiedzi przyjaciół i ich komentarze są często lepsze niż samotne ukradkowe zerkanie do solucji…

Gobliiins - plansza w której bohaterowie musieli złapać chowającego się w drzewie ptaka.

z serii. Po wielu latach przerwy ponowne obcowanie z Gobliiins sprawia wielką satysfakcję, choć zagadki ograniczone do jednego ekranu okazują się już nie tak skomplikowane jak niegdyś. Trafiają się jednak i takie plansze, które dają w kość. A szybko kurczący się pasek życia czasami skłania do przechodzenia gry raz jeszcze, no bo jak tu próbować nowych taktyk, jeśli pierwsza porażka wymusza wklepanie kodu i restart etapu? Aż 22 poziomy (do niejednej lokacji wracało się w trakcie rozgrywki), po ukończeniu

KAŻDY BŁĄD NAGRADZA SALWA ŚMIECHU. I JEDYNIE BŁĄDZĄCEMU GOBLINOWI RZEDNIE MINA

Coktel Vision dokonało niemożliwego – Francuzi nie tylko naznaczyli Gobliiins unikalnym, kolorowym stylem, ale też po raz pierwszy wybielili gobliny! Te, na kartach powieści i w grach, dotychczas były przedstawiane jako złe, brzydkie, groteskowe, czasami złośliwe stworzenia. Nasze gobliny są sympatyczne. Może niezbyt rozgarnięte, niekiedy (przez twórców gry) mylone z elfami, ale nie sposób ich nie lubić. Fabuła rzucająca owe postacie w niezwykłe, coraz bardziej magiczne miejsca i serwująca graczowi coraz trudniejsze wyzwania to także atut pierwszej gry których zadowoleni czekaliśmy na kontynuację. I nie trzeba było długo czekać!

Gobliiny dwa: Cacko i Wycisk

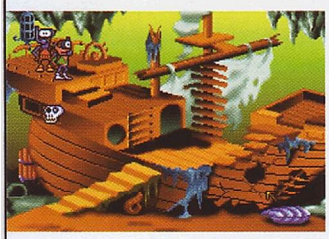
W programie wycieczki: polewanie żaby, wyciskanie jajek kiełbasą, ujeżdżanie pszczoły, testowanie grzybków, zbieranie nutek, dokarmianie sępów, wytapianie kluczy, przerażanie potworów, harce pod wodą, przesalanie pulpetów i skok na tęczę.

Po zachwytach nad Gobliiins trudno wyobrazić sobie, że kontynuacja mogłaby być lepsza od pierwszej części. Gobliins 2: The Prince Buffoon wprawdzie zyskuje kilka elementów rasowych przygodówek (kieszeń na przedmioty, zapis stanu gry), ale wprowadza też bardzo poważne utrudnienia. Twórcy usunęli nieudolnego maga, brak też znanych z pierwszej części bohaterów: Oupsa i Asgarda, a w ich zastępstwie występują: Fingus (w polskiej wersji jako Cacko) i Winkle (Wycisk), obaj potrafiący zbierać zdobycze i ich używać. Ale… każdy z nich robi to nieco inaczej. Jeden z wyczuciem i rozwagą, drugi z większą siłą i arogancją. Spotykane postacie zawsze mają coś do powiedzenia, a każdy z naszych goblinów podąża inną ścieżką dialogową. W praktyce ważniejsze jednak

Gobliiins - zasłużony finał, po zaliczeniu wszystkich 22 komnat. Niesamowite, że w momencie premiery wielu recenzentów nie poznało się na tej genialnej grze. Amiga Joker, Power Play czy Amiga Power przyznały Gobliiins oceny niższe niż 80%. Narzekano, że gra została skierowana do młodszych odbiorców, a jednocześnie zagadki są zabójczo trudne, wymagające abstrakcyjnego myślenia.

>>

Więcej na: www.ebookfall.pl



Gobliins 2 dysponowało sporo lepszą, żywszą grafiką niż oryginał.

okazuje się częste stosowanie metody prób i błędów z wykorzystaniem wszystkich dostępnych przedmiotów przemnożonym przez liczbę bohaterów. A to nie jedyne utrudnienie rozgrywki.

Postacie poruszają się równolegle – i to jest właśnie największa i najważniejsza innowacja w Gobliins 2, za jej sprawą w grze pojawił się dobrze wkomponowany element zręcznościowy. „Użyj przedmiotu A na obiekcie X goblinem numer jeden, w tym samym czasie używając przedmiotu B na obiekcie Y goblinem numer 2. A teraz zmień przedmioty, obiekty i bohaterów". Od liczby kombinacji i konieczności zmieszczenia się w określonym czasie puchnie łeb (i to nie tylko jego część odpowiedzialna za łamigłówki). Gratuluję tym, którzy przeszli Gobliins 2 parą bohaterów, bez dżokerów i sięgania po solucję. Zdarzają się i takie wyzwania zręcznościowe, w których kombinacja ruchów, goblinów, przedmiotów i obiektów urasta do trwającej minutę akcji na ekranie. Jedno potknięcie… i powtórka, bez żadnej wyraźniej szansy na powodzenie czy choćby sugestii, że nasze wysiłki dokądś prowadzą.

GOBLIINS 2 TO NAJTRUDNIEJSZA I NAJLEPSZA CZĘŚĆ CAŁEJ SERII

Świat gry wyraźnie się rozrósł. Wciąż składa się z nieco ponad 20 plansz, jednak zostały one zespolone w 3 – 4 etapy, których pokonanie wymaga odwiedzin na każdym z ekranów i wykorzystania zdobyczy wszędzie tam, gdzie się da. Tytułowy książę Buffoon (w polskiej wersji zwany Farmazonem) to postać, którą mamy za zadanie wyratować z opresji – został bowiem porwany przez Niesławnego Amoniaka. Może się zdarzyć, że w pewnym etapie gry pokierujemy małymi stópkami księcia, co w sumie daje trzech bohaterów i do wyklikania jeszcze więcej kombinacji prowadzących do upragnionego celu. Bez dwóch zdań – Gobliins 2 to najtrudniejsza i najlepsza część całej serii.

Gobliny 3… jak to? Tylko jeden?

W programie wycieczki: partyjka golfa w chmurach, skoki z parasolem, tor pełen paskud, podgryzanie wilkołakiem, zabawa z RGB (poczynając od 0.0.0), rzut wybuchową fletnią Pana, straszenie wężem i wąż w kieszeni, szkolenie na małego alchemika, spacer w chmurach, zwiedzanie gęby Kolosa połączone z dźganiem pcheł, wizyta w krainie cieni, blefowanie w szachach i współpraca z lustrzanym odbiciem.

Rosnąca numeracja serii redukowała z odsłony na odsłonę liczbę bohaterów. Trzecie Goblins z pojedynczym „i" sugerowało, że będzie jak w klasycznych przygodówkach. Z jednym herosem i bardziej w stylu point & click. Czy aby na pewno? W Goblins Quest 3 (słowo „quest" dodała od siebie Sierra) sterujemy Blountem (w polskiej edycji: Mortem),

WIELU BOHATERÓW, JEDEN KONTROLER

Inspiracje, podobieństwa i krewniacy Gobl(i)nów są wszędzie. Zanim gobliny opanowały nasze ekrany, istniał już Maniac Mansion (1987) – przygodówka, w której dbaliśmy o bezpieczeństwo kilku bohaterów, a każdy z nich posiadał inne umiejętności. Ale prawie dwa lata wcześniej powstała gra, która jest najbardziej zbliżona do Gobliiins. Mowa o The Goonies (1985), gdzie sterujemy parą nastoletnich bohaterów (na zmianę lub równocześnie). W 1992 roku narodziło się Humans – prezentujące podróż ludzi pierwotnych przez platformy i przeszkody (oraz wieki – seria debiutowała w XX, ostatnia odsłona pojawiła się w XXI, konkretnie w 2009 roku). W 1993 roku Blizzard pozwolił nam pokierować losami trzech zagubionych wikingów, a DMA Design podzieliło ekran pomiędzy czterech uzbrojonych wojowników. Z ubiegłego wieku pamiętamy też przygodówki: Nippon Safes Inc i Big Red Adventure z trójką bohaterów. Spośród polskich gier warto wspomnieć Kajka i Kokosza z 1994 roku. A teraźniejszość? Proszę bardzo: gra przygodowa Resonance z 2012 roku i GTA V! Mogących pochwalić się wieloma bohaterami tytułów RPG i RTS nie liczę.

COKTEL VISION / SIERRA ON-LINE
1991 – Gobliiins
1992 – Gobliins 2: The Prince Buffoon
1993 – Goblins Quest 3
2004 – Gobliiins 4

DATASOFT
1985 – The Goonies

LUCASFILM GAMES / LUCASARTS
1987 – Maniac Mansion
1993 – Maniac Mansion: Day of the Tentacle

IMAGITEC DESIGN / GAMETEK / DEEP SILVER
1992 – Humans
1993 – Humans 2
1995 – Humans 3
2009 – The Humans: Meet the Ancestors!

SILICON & SYNAPSE / BLIZZARD / INTERPLAY
1993 – The Lost Vikings
1997 – Norse by Norse West: The Return of the Lost Vikings

DMA DESIGN / PSYGNOSIS
1993 – Hired Guns

DYNABYTE / CORE DESIGN
1992 – Nippon Safes Inc.
1995 – Big Red Adventure

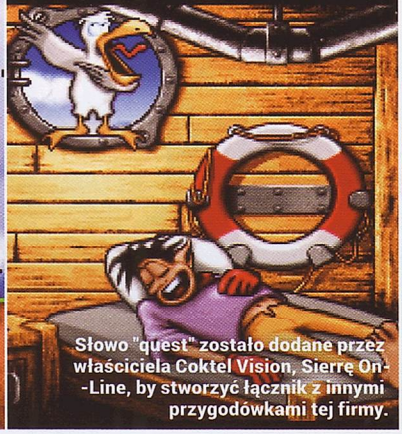
SEVEN STARS
1994 – Kajko i Kokosz

XII GAMES / WADJET EYE GAMES
2012 – Resonance

ROCKSTAR GAMES
2013 – Grand Theft Auto V

Więcej na: www.ebook4all.pl

Goblins 3 funkcjonowało na rynku amerykańskim jako Goblins Quest 3.



Słowo "quest" zostało dodane przez właściciela Coktel Vision, Sierrę On-Line, by stworzyć łącznik z innymi przygodówkami tej firmy.

który wprawdzie rozpoczyna podróż sam od ewakuacji z powietrznego okrętu (ja go już gdzieś w Gobliins 2 pod wodą widziałem!), jednak po drodze może liczyć na wsparcie przygodnych przyjaciół (bezręka papuga Champ, pozbawiony kończyn wąż Fulbert i bezkieszeniowy mag Ooya).

Kilka dodatkowych elementów rozgrywki ubarwia zabawę: Blount ma dwie twarze – po ugryzieniu przez wilkołaka (OK, to było raczej obgryzanie do kości) zmienia swoją naturę wraz z porą dnia. W świetle słońca jest rozważny i logiczny, w nocy wstępuje w niego bestia. Niestety, brak jest swobody wyboru postaci, a przemiany wykorzystujemy zaledwie na kilku planszach. Mamy za to okazję zagrać własnym cieniem i pokierować losami naszego odbicia w lustrze. Wszystkie te elementy zostały bardzo umiejętnie wplecione w fabułę. Blount to romantyk, już na początku gry spotyka uwięzioną księżniczkę Winonę, którą postanawia ocalić i spętać małżeńskim węzłem. Pamiętacie uratowanego w Gobliins 2 księcia Buffona? Prawda, że wyrósł na niezłego goblina?

Podobnie jak w Gobliins 2 mamy do dyspozycji pięć dżokerów (podpowiedzi psujących zabawę). Jest też mapa goblińskiego świata, również pełna wskazówek odnośnie celów danego etapu. Bardzo ciekawy sposób opowiadania historii stanowi dołączona do gry gazeta – Goblins News, w której wieści o postępach w rozgrywce aktualizowane są wraz z rozwojem sytuacji. W Goblins 3 pojawia się wiele uproszczeń – etapy składają się zazwyczaj z dwóch ekranów, nieco większych niż widoczny obszar. Spotykane postacie są gadatliwe i często sugerują kolejne kroki. Zmieniająca się jak w kalejdoskopie sytuacja skłania jednak do główkowania: raz naszym pomocnikiem jest wąż, czasem korzystamy z usług maga, niekiedy sterujemy tylko samą lewą i prawą dłonią, innym razem świat wokół nas zmniejsza się albo nagle rośnie. W niewielu grach udało się stworzyć tak obszerne fabularnie i bogate w różnorodne plansze uniwersum. Wersja Goblins 3 na PC została okraszona ładnymi przerywnikami, które świetnie uzupełniają fabułę, choć nie są niezbędne. Niestety, słabą stronę „trójki" stanowią uproszczenia i nazbyt duża liczba podpowiedzi. Kto lubi wyzwania, niech porwie się na Gobliins 2 bez solucji!

Czwórka: infantylna emerytura goblinów

W programie wycieczki: nudy. CD Projekt, wydając w 2009 roku Gobliiins 4, zrobił graczom dużą niespodziankę – na płycie znalazł się zgrabny czteropak: oprócz „czwórki" otrzymaliśmy poprzednie trzy części przygód, ze zremasterowanymi ścieżkami dźwiękowymi, nagranymi dialogami i po raz pierwszy z polskimi napisami! Wszystko ładnie opakowane w ScummVM i nieco wygładzone wbudowanymi filtrami. Nawet na Steamie i GOG-u polskiej edycji nie znajdziecie. Wprawdzie zdarzają się niedoróbki (brak tłumaczenia przerywników w części trzeciej, urwane wyrazy, niedokończone zdania i zero dżokerów na start w Gobliins 2), ale można je wybaczyć, kupując całą paczkę za raptem kilkanaście złotych. Jeden błąd w tłumaczeniu Goblins 3 muszę jednak wytknąć. Kiedy podsuwałem pod nos królowi źle dobrane prezenty, ten reagował słowami: „To nie jest filiżanka herbaty". Angielskojęzyczny pierwowzór brzmi: „It's not his cup of tea", no ale może to wprowadzający zamęt „feature" polskiej edycji, a nie błąd… Za to uwielbiam rodzime nazewnictwo pcheł zamieszkujących brodę Kolosa, podczas ich eliminowania, traktujemy wykałaczką pchełka, starego pchłola, pchliczkę, pchełeczkę, pchlicę, tatusia pcheła. Ciekawe, co by było, gdyby rodzina liczyła setkę osobników.

Miało być o Gobliiins 4, ale nie odważę się napisać o tej części zbyt wiele. Kontynuacja, wydana w 2009 roku, po 16 latach od ukazania się Goblins 3, to powrót do Gobliiins i trzech bohaterów. Wychowanych na tymże cyklu graczy najnowsza edycja odrzuci kiepską grafiką, cierpiącą głównie z powodu przedstawienia świata gry w 3D, co ma się nijak do abstrakcyjnych, szalonych i kolorowych wizji z poprzednich części. I jeszcze te zagadki i dowcipy, dostosowane raczej do poziomu klikającego tu i ówdzie dzieciaka, a nie kogoś, kto chciałby odkryć słodki smak zwycięstwa po kilkudziesięciu porażkach.

Voyager

KTO LUBI WYZWANIA, NIECH PORWIE SIĘ NA GOBLIINS 2 BEZ SOLUCJI

ECHA GOBL(I)NS

Za mało goblinów w najnowszych Gobliiinach 4? To może sięgnijmy po inne światy, wykreowane przez Coktel Vision, które wielbiciele goblinów powinni poznać. Pierwszy z nich to Ween: The Prophecy z 1993 roku, gra przygodowa z perspektywy pierwszej osoby. Gdyby zgodnie z numeracją „i" powstało Goblns 4, to właśnie taki widok autorzy powinni nam zaserwować. A w Ween jest wszystko to, co najlepsze: tajemnice, magia i pomocnicy.

The Bizarre Adventures of Woodruff and the Schnibble of Azimuth to drugi, obowiązkowy tytuł dla miłośników goblinów – typowa przygodówka, narysowana dokładnie tak samo jak Gobliiins i równie szalona pod względem humoru oraz łamigłówek. Wydana w 1994 roku, doczekała się polskiego tłumaczenia.

Więcej na: www.ebook4all.pl

WYWIAD

Muriel Tramis

Przez dekadę pisała przygodówki

Dwadzieścia lat temu nie było czegoś takiego jak wywiady z twórcami gier. Mało kto interesował się listami płac danego tytułu. Dopiero teraz mamy możliwość poznać osobę, która kryła się za często pojawiającym się, tajemniczym „Muriel Tramis".

Piotr Mańkowski: Gdy patrzę na twoje miasto, Fort-de-France, miejsce to kojarzy mi się z klimatami Secret of Monkey Island. W końcu to też Karaiby. Opowiedz mi o swoim dzieciństwie.

Muriel Tramis: Urodziłam się tu, na Martynice, położonej na Zwrotniku Raka. Wychowałam się w miejscu, gdzie słońce świeci przez cały rok. W miejscu mieniącym się wszystkimi kolorami tęczy, gdzie z przyrodą żyje się za pan brat. Wszystkie moje wspomnienia z dzieciństwa są miłe.

A kiedy w tym bajkowym świecie pojawiły się gry?

Najpierw, w latach 70., pojawiły się planszówki. Bardziej mnie w nich interesowały zasady gry niż granie jako takie. Organizowałam dla moich przyjaciół ciągnące się godzinami sesje. To była czysta przyjemność.

Który moment okazał się kluczowy dla faktu, że stałaś się twórczynią gier?

Na pewno studia. Zaczęłam uczyć się na politechnice w Paryżu. Tam poznałam wielki świat. Podróżowałam po Europie. Zwiedziłam Danię, Grecję, Portugalię i Austrię. Na ostatnim roku wybrałam automatykę jako specjalizację. To były wczesne lata epoki komputerów osobistych. Moje zamiłowanie do gier i do programowania w naturalny sposób ukierunkowało moją przyszłość.

Mewilo

Na jakim pierwszym komputerze zaczęłaś programować?

Moją pierwszą maszyną był cudowny Commodore 64, a zaraz po nim Atari ST. Ale zanim nastał czas przyjemności, po studiach zostałam zatrudniona w firmie o nazwie Aerospatiale, robiącej zlecenia dla ministerstwa obrony Francji. Wtedy, na początku lat 80., przeprowadzaliśmy testy dronów, co wówczas jawiło się jako technologia XXI wieku. Czułam się jednak mało komfortowo, pracując nad czymś, co służy do zabijania ludzi, więc po pięciu latach zwolniłam się i zaczęłam szkolić w marketingu. W trakcie moich nowych studiów trafiłam na staż do świeżo powstałej firmy o nazwie Coktel Vision.

Czyli przeznaczenie?

Wiesz, w moich stronach mówi się, że człowiek ma trzy życia. Aerospatiale było moim pierwszym, gry drugim, a to, co robię obecnie – trzecim. Ale o tym porozmawiamy za chwilę.

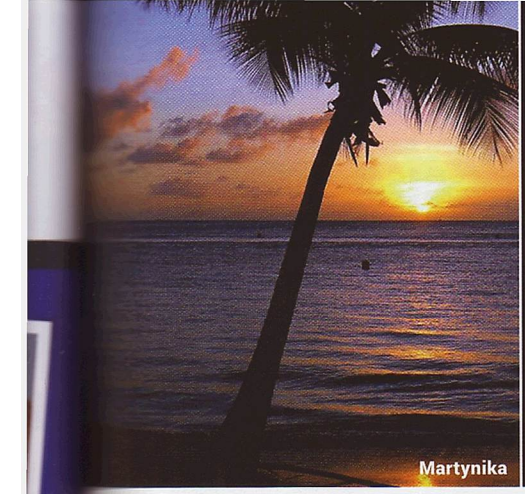
Tak, opowiedz o początkach w Coktel Vision.

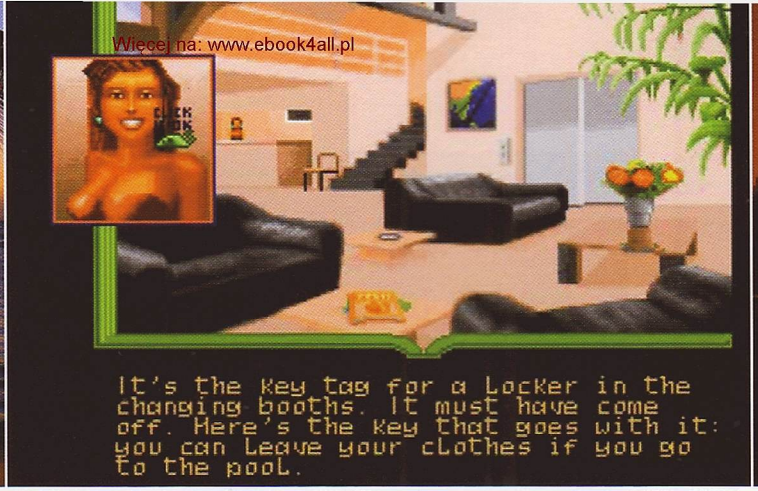
Zaczęłam tam od oprogramowania użytkowego dla szkół średnich – „La Bosse des Maths". Zaraz po nim spełniły się moje sny. Zaczęłam pisać grę przygodową Mewilo, a przypomnę ci, że był to rok 1986, jeszcze przed ukazaniem się Maniac Mansion. Szef Coktel Vision, Roland Oskian pozwolił mi rozwinąć moją własną opowieść. Scenariusz Mewilo został oparty na starej martynikańskiej legendzie o złotych słojach. Gracz wcielał się w postać speca od parapsychologii, który przybywał do domu opanowanego przez zombie. Duża część fabuły rozgrywała się w niegdysiejszej stolicy naszej wyspy, słynnym Saint-Pierre, które w 1902 roku zostało zniszczone przez wybuch wulkanu. Programowanie Mewilo było drogą przez mękę. Obrazki składały się z 16 kolorów, z tym, że nie można było używać więcej niż dwu różnych barw w 8 sąsiadujących ze sobą pikselach.

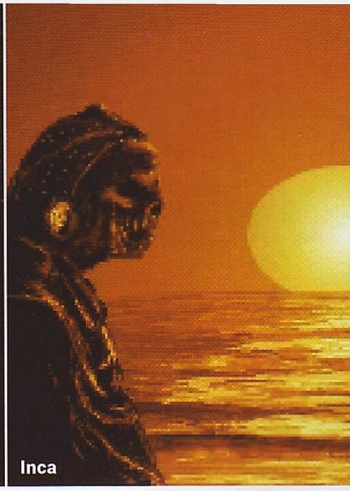
Po Mewilo worek z przygodówkami sam się rozwiązał.

Tak. Po serii trzech lekko erotyzujących produkcji. Emmanuelle rozgrywała się w Brazylii i polegała na uwodzeniu. Geisha wykorzystywała technikę motion

Więcej na: www.ebook4all.pl


Martynika




Inca

capture, zaś w Fascination rozwinęłam koncepcję inwentarza, inną niż LucasArts. W każdej z tych gier główną postacią była kobieta. Ile to lat przed nadejściem Lary Croft?

U nas te gry nie były zbyt popularne. Za to Gobliiins znał każdy użytkownik Amigi.

Coktel Vision robiło adaptacje komiksów, choćby Asterixa czy Lucky Luke'a, więc humorystyczne gry nie były nam obce. Tyle że twórca postaci goblinów, mój przyjaciel Pierre Gilhodes, w średniowiecze tchnął nowoczesny absurd. Wspólnie wymyśliliśmy wszystkie zagadki w grze. O rany, ile tego było? Trzy części. Z Pierre'em pracowaliśmy też razem przy Ince.

Lost in Time było już twoim autorskim projektem?

Tak. W moich własnych scenariuszach, takich jak Fascination czy Lost in Time, thriller przeplatał się z science fiction i zawsze udawało mi się przy okazji przemycić kobiecą bohaterkę. Akcja Lost in Time rozgrywała się w trzech różnych czasach, zastosowałam więc full motion video dla teraźniejszości, 3D dla scen na łodzi przenoszących bohaterkę z teraźniejszości w przeszłość, no i ręcznie rysowane tła dla samej przeszłości.

Jak wspominasz wchłonięcie Coktel Vision przez Sierrę?

Bezproblemowo. To było w 1993 roku. Mieliśmy kilka spotkań z Kenem i Robertą Williamsami, podczas których ustalono, że oba studia będą działać niezależnie.

Już pod banderą Sierry połączyliście znów siły z Pierre'em Gilhodesem, produkując Woodruff and the Schnibble of Azimuth.

Tym razem stworzyliśmy jeszcze bardziej szalone postacie niż te w Gobliiins, aczkolwiek pod względem atmosfery oba tytuły miały sporo cech wspólnych. Powróciliśmy do klasycznego schematu point 'n' click, rozbudowaliśmy również fabułę. Chcieliśmy wykreować świat absurdu, taki, który rządziłby się swoistymi irracjonalnymi zasadami. Postacie rozmawiały ze sobą kwiecistym językiem i wyglądały dziwnie, jednocześnie nasi bohaterowie mieli całkiem ziemskie problemy. Zmagali się z ksenofobią, bezrobociem, cenzurą, bałaganem podatkowym. Ten świat był o tyle wyjątkowy, że wkrótce po premierze doczekał się fanowskich interpretacji. Niektóre z nich można jeszcze dziś znaleźć w internecie.

Ostatnim twoim projektem w Coktel Vision był Urban Runner. To miało być opus magnum waszej firmy?

Nie, raczej próba rywalizowania z ówczesnymi tytanami rynku. Zajmowałam się organizacją planu zdjęciowego, reżyserowaniem aktorów, ustawianiem scen. Korzystaliśmy ze steadicamu w sekwencji szalonego pościgu po dachach i w opuszczonej fabryce. Nie chcę skłamać, ale chyba jako pierwsi w grach zastosowaliśmy steadicam. Jeden dzień zdjęciowy przekładał się na mniej więcej 2 minuty w grze. Na koniec moja praca obejmowała studiowanie scen w poszukiwaniu błędnych łączników, takich na przykład jak nagła zmiana ubioru w obrębie jednej lokacji. To ja odpowiadałam za wszelkie dokrętki i męczenie aktorów.

A co robisz obecnie?

Piszę książki, projektuję środowiska 3D dla celów komercyjnych, głównie architektonicznych, mieszkam w moim rodzinnym, pięknym kraju. Jest wspaniale, cieszę się każdym dniem!

The Bizarre Adventures of Woodruff and the Schnibble of Azimuth

A gry?

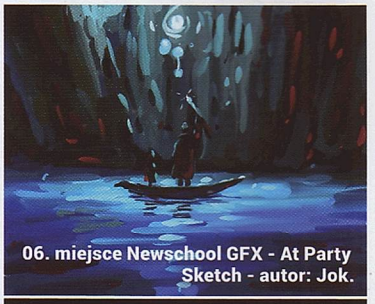
Obserwuję postęp technologiczny, który przeskoczył o epokę to, czym my się zajmowaliśmy. Szczególne wrażenie w ostatnich latach wywarło na mnie Assassin's Creed. Sądzę jednak, że tym grom brakuje humoru i że są przesadnie brutalne. Brakuje fabuł, których rozwiązanie opierałoby się na dedukcji i zdolności obserwacji. Ale może wymagam za dużo. Nie, nie narzekam. Co więcej, robię nową grę, ale na razie – cicho sza!

I tak się domyślam, co to będzie. Dziękujemy za rozmowę.

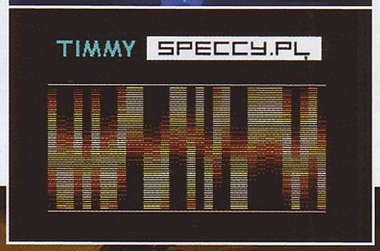
Ween: The Prophecy

Więcej na: www.ebook4all.pl

Nie rób scen, rób scenki na zamku



06. miejsce Newschool GFX - At Party Sketch - autor: Jok.



RIVERWASH 6

(RACIBÓRZ, 19–21.09.2014)

01. miejsce Newschool GFX - October Country - autor: Slayer/Ghostown.

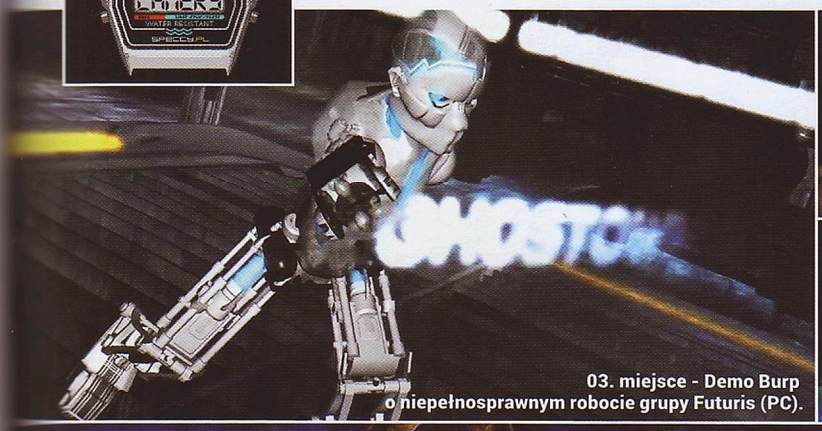
04. miejsce Newschool GFX - Khazad autorka: Phaere - model: lord AceMan.

02. miejsce Demo - Sunglasses at Night grup Ghostown i Whelpz.

Prasie komputerowej od zawsze towarzyszy scena. Scena komputerowa – tak, to ci sami, którzy niegdyś bawili się w łamanie kodu i wypuszczanie cracktr do gier, a później wymyślili sobie weekendowe spotkania piwno-komputerowe, najeżone arcytrudnymi konkurencjami na polu pikseli, cyfrowych nutek i maleńkiego kodu. Demoscena ma się dobrze i „choć niewielu nas zostało" – jak głosi popularna pieśń demoscenoludowa, to i tak produkcji na Riverwash 6 było zatrzęsienie.

Tegoroczne hasło Riverwasha brzmiało „nie ma wstydu"… i nie było. Timex 2048 pokonał Amigę 500 demem Timmy grupy Speccy.pl, a „pięćsetka" razem z Timeksem dokopała blaszkom produkcją Sunglasses at Night, powstałą w wyniku połączenia sił teamów Ghostown i Whelpz. Timmy to prawdopodobnie pierwsze demo wykorzystujące specyficzne możliwości sprzętowe (dodatkowe tryby graficzne) portugalskiego klona ZX Spectrum, jakim jest Timex 2048. Nawet największy serwis scenowy pouet.net nie był gotowy na nową kategorię dem. Zgodnie z tytułem amigowego dema – grupa Ghostown lansowała noszenie okularów przeciwsłonecznych w ciemności. Pewnie ich dzieło zyskuje wtedy nowe odcienie.

Więcej na: www.ebook4all.pl



03. miejsce - Demo Burp o niepełnosprawnym robocie grupy Futuris (PC).

02. miejsce Newschool GFX - Battle for Planet Earth - autor: Darklight/Ghostown.

04. miejsce Oldschool GFX - Rapid Fire - autor: Odyn (Commodore 64).

Wysokie miejsce w tej kategorii zdobyła też ekipa Futuris za Burp, będący parodią wcześniejszego dema z robotem, którego motion capture było bardziej motion niż capture. Gratulujemy dużej dawki samokrytyki. Grupa ta uplasowała się też oczko niżej z demem CityGird na PC, a kolejne miejsca zajęły drużyny: Floppy (demo Cona, PC), Amnesty (demo Dream of Future, PC) i australijsko-polska spółka Defame (demo Low Poly, PC).

W kategorii mikrodem, czyli intr o rozmiarach nieprzekraczających 64 kilobajtów, zaistniały dwie produkcje: compofiller grupy Amnesty – Way to Death (42 KB) i kolejne ładne intro grupy DMA – Neuron Activated (5 KB), każde do uruchomienia na PC. Oba powstawały podczas imprezy.

Na Riverwashu 2014 zaprezentowano też 12 utworów w kategorii Streaming Music i 6 utworów chip – sala była wypełniona słuchaczami, co jest rzadkością na imprezach scenowych.

Dopisali również graficy. Przedstawili 4 świetne prace w kategorii Oldschool GFX i 10 grafik w kategorii Newschool GFX (większość znakomita).

Voyager

WSZYSTKIE WYMIENIONE DEMA, GRAFIKI I UTWORY MOŻNA ZDOBYĆ, OBEJRZEĆ I WYSŁUCHAĆ BEZ ŻADNYCH UKRYTYCH KOSZTÓW.

http://www.pouet.net/party.php?which=1363&when=2014

ftp://ftp.scene.org/pub/parties/2014/riverwash14/

FOLKLOR SCENOWY

1 Nie zasypiaj w przejściu na party, bo zawsze znajdzie się ktoś z trymerem. Tegoroczne ofiary doczekały się: golenia głowy, skracania owłosienia goleni i przycinania brody. Zasypianie podczas degustacji lokalnych specjałów również nie jest wskazane. Bo kwiatki zakwitną.

2 Na wycieczkę mającą na celu zwiedzanie miejscowego browaru (z otwartymi kadziami) można było wybrać się z własnym alkoholem. Zadbał o to scenowy kierownik wycieczki. Odradzamy jednak wnoszenie przemysłowych napojów piwopodobnych na teren browaru, bo nie wypada, a i wystają spod kurtki.

3 Wycieczkę do browaru prowadziła ekipa z dużym plastikowym lizakiem, wyposażona we własną tubę głośnomówiącą. Niemniej kierowniczka browaru była bardziej wygadana.

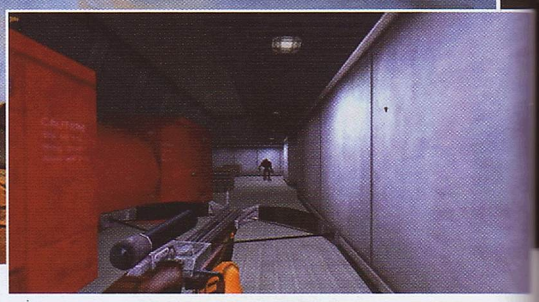
4 Q: Jak wygląda siostra C[..]a?
A: Jak C[..], tylko z cyckami.

5 Ekipa techniczna z pewnej telewizji odrobinę nierówno zamontowała w tym roku ekran. By to zrekompensować, projektor też dla niepoznaki zwisał pod kątem. W efekcie odczuwalny był lekki przechył podczas oglądania dem.

6 Ta sama ekipa techniczna przyjechała na party z 3-metrową dzidą na dachu. I z dzidą wracała. Pozdrawiamy wyczekujące na przystankach panie, zaskoczone dosadnym rysunkiem na dzidzie.

7 Ekipa dźwiękowców już na początku party musiała zmierzyć się z pogłosem na sali. Sprawę rozwiązano weselnym wystrojem, skład w którego wchodziły baloniki i wiele metrów firan, fantazyjnie zwisających spod zaokrąglonego sufitu.

KGB
Więcej na: www.ebook4all.pl



Czekając na legendę

PRASA LAT 90. O HALF-LIFE

Pierwsza część Half-Life ujrzała światło dzienne w listopadzie 1998 roku. Zanim to jednak nastąpiło, data wydania była nieustannie przez Sierrę przesuwana. Prasa nie mogła wytrzymać w oczekiwaniu na ten tytuł. Recenzenci prześligali się domysłach i śmiałych tezach. Oto historia ich kreatywności.

W sumie produkcja zaliczyła dwunastomiesięczny poślizg. W rodzimych mediach zajmujących się grami wideo Half-Life wzbudzało spore zainteresowanie i entuzjazm. O problemach z dotrzymaniem terminu premiery oraz możliwościach gry pisał już w grudniu 1997 roku Bazyl ze Świata Gier Komputerowych: „Half-Life ma zadatki na to, by stać się prawdziwym hitem, i myślę, że tak właśnie się stanie. Niestety, plotki głoszą, że premiera gry przeniesiona została na marzec". Bazyl zauważył wtedy jeszcze dwie rzeczy charakteryzujące ten tytuł: inteligencję przeciwników oraz szkieletowy system animacji potworów.

Miesiąc później, w styczniu 1998 roku, Half-Life ponownie zagościło w polskiej prasie growej, tym razem na kartach Secret Service, w dziale „W przygotowaniu". Autor tekstu już na początku opisał swoje rozterki słowami: „Trudno jest spokojnie zapowiedzieć grę, która zrobiła furorę na wrześniowych targach w Londynie". Po kilku akapitach wspomniał po raz kolejny o sławetnej inteligencji przeciwników: „Potwory nie przypominają niczego, co widzieliśmy do tej pory, a to jeszcze nie wszystko. Otóż mają się one cechować niesamowitą inteligencją. Tak, tak, pisaliśmy już o grach z myślącymi stworkami, ale Half-Life zdaje się spełniać pokładane w nim nadzieje".

> PODŁOGI MOGĄ Z BIEGIEM CZASU NA PRZYKŁAD POROSNĄĆ MCHEM - CZEGOŚ TAKIEGO JESZCZE NIE BYŁO

Radio Erewań donosi

W lutym 1998 roku w Resecie w dziale „Na horyzoncie" również pojawiła się wzmianka o pierworodnym dziecku firmy Valve. Redaktor RooS rozwodził się nad wizualną stroną tytułu: „Grafika w HL będzie nowatorska i dopracowana. Ślady walki z obcymi (krew, dziury od kul itd.) będą znaczyć ściany pomieszczeń i pozostaną tam już do końca gry. Podłogi mogą z biegiem czasu np. porosnąć mchem – czegoś takiego nie było jeszcze w żadnej grze FPP!". W finalnym produkcie jednak – pomimo faktycznie dopracowanej grafiki – nie uświadczyliśmy zmian w wyglądzie podłoża ani widocznych odkształceń od kul. Nawet dzisiaj trudno odwzorować tego typu mechanikę, a tu już na początku 1998 roku w planach było zaimplementowanie takich rozwiązań. RooS wspomniał też, że „Sierra zaklina się, iż gra wyjdzie już w kwietniu".

Im bliżej premiery, tym apetyty w zapowiedziach zaczęły się zaostrzać. We wrześniu 1998 w Świecie Gier Komputerowych Bazyl powrócił do tematu Half-Life. Autor zaczął od natchnionej wypowiedzi: „Przypadek Unreala uczy, że dobra gra, której termin premiery przesuwano wiele razy, jest lepsza od złej gry, której termin premiery traktowany jest jak świętość", a skończył na proroctwie: „Half-Life ma szansę stać się jedną z najciekawszych pozycji tego roku, gdyż lista jego atrakcji jest doprawdy oszałamiająca. Wymienię tylko kilka: wspaniała, realistyczna i krwawa grafika, niezwykle płynna szkieletowa animacja (...) możliwość celowania w określone części ciała, superfabuła obejmująca podróż do innego wymiaru, logiczne rozmieszczenie pomieszczeń, oryginalne uzbrojenie, bardzo wydajna sztuczna inteligencja, potwory reagujące na dźwięk, potwory polujące grupami, potwory pożerające swoje ofiary. (...) to wszystko ma pojawić się już w październiku, pod warunkiem, rzecz jasna, że znów nie będzie kolejnego przesunięcia. Ale cóż, tworzenie cudu wymaga czasu".

Więcej na: www.ebook4all.pl

★ TEKST NA ŻYCZENIE ★
TOMASZ CHMURA

W październiku Valve zaczęło rozdawać mediom wersję OEM. W ŚGK Hazard tak przedstawił swoje pierwsze wrażenia: „Wersja ta obejmuje tylko kilka początkowych etapów pełnego programu, daje jednak dość dobre wyobrażenie o tym, jak będzie on wyglądał w wersji finalnej. Piętnaście minut po rozpoczęciu zabawy wiedziałem w każdym razie, iż Half-Life będzie debiutem wszech czasów". Piotr parę zdań poświęcił też pierwszemu strażnikowi – jego zadaniem jest uwolnić nas z wagonika, w którym jedziemy w trakcie intra: „Do twojego wagonika podchodzi strażnik, wita cię i wystukuje kod dostępu. Płynność jego ruchów jest wprost nie do opisania, z pewnością najlepsza, jaką do tej pory widziałem w grze komputerowej". Po raz pierwszy w polskiej prasie pojawiły się pełne zachwytu wzmianki na temat klimatu gry, który do dziś jest jej znakiem rozpoznawczym. Hazard ciągnął swą opowieść dalej: „Nie skłamię, jeśli powiem, iż najbardziej nawet dramatyczne momenty Quake'a lub Unreala ledwie dorównują napięciu towarzyszącemu nam w Half-Life".

Pierwszy kontakt

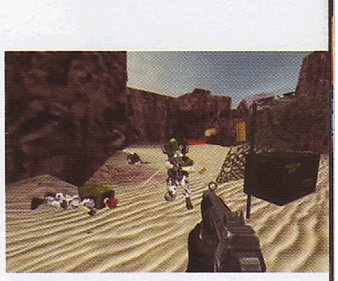
Gdy dzieło Valve wreszcie się ukazało, zapowiedzi skonfrontowały się z rzeczywistością. Zgodnie z oczekiwaniami Bazyla Half-Life z miejsca stało się absolutnym hitem i zgarniało najwyższe oceny w polskiej prasie branżowej. W Resecie uzyskało tytuł „Gra Miesiąca", w ŚGK emblemat „Świat Gier Komputerowych Poleca", w Gamblerze „Wyróżnienie dla dobrej gry", a w magazynie Secret Service ocenę 9/10.

Half-Life błyszczało niemal pod każdym względem. W paru aspektach zrewolucjonizowało gatunek strzelanin 3D. Przede wszystkim tytuł zdetronizował wszystkich swoich konkurentów i poprzedników na polu fabuły oraz prowadzenia rozgrywki. Jak napisał Ice w grudniowym numerze Secret Service: „Half-Life to uderzenie prosto w oczy dla tych, którzy twierdzą, że rzeź 3D nie wymaga fabuły. Ludzie z Valve zakupili od id Softu licencję na engine Quake'a II, zmodyfikowali go i dzięki temu cały swój geniusz mogli poświęcić grze jako takiej – jej fabule, konstrukcji misji i produkcji ton nowej grafiki. Efekt jest fantastyczny. To sen każdego gracza: być naprawdę TAM, spędzić TAM trochę życia, zostawić TAM duszę. TAM – w świecie po drugiej stronie monitora".

Oprócz fabuły pierwsze, co zauważono w recenzjach, to fantastyczny design poziomów. Architektoniczne rozplanowanie przestrzeni wprawiało w podziw dla kunsztu twórców. Można było płynnie przejść z jednej lokacji do drugiej i wszystko zachowywało logiczną ciągłość. Gracz miał wrażenie, że jest w nieustającej długiej podróży, a nie w świecie podzielonym na fragmentaryczne poziomy. Po raz kolejny muszę przytoczyć wypowiedź Ice'a z SS: „Gra zasługuje na chwałę z wielu powodów, prawo do niemego nad nim zachwytu ma przede wszystkim fantastyczny design poziomów". A także RooSa z Resetu: „Bardzo pomocna w budowaniu nastroju jest doskonała architektura poziomów".

Kolejną innowacją wyróżniającą Half-Life na tle innych gier tego typu była realizacja nieco odmiennej koncepcji – nastawionej na przeżycie, obserwację oraz działanie adekwatne do sytuacji. Autorzy odeszli od schematów, bowiem po raz pierwszy nie musieliśmy zabijać wszystkiego, co się ruszało. Ważniejszy był progres niż totalna eksterminacja. Redaktor ManJAk z ŚGK pisał: „Twórcy gry postawili na głowie koncepcję strzelaniny 3D – w Half-Life nie chodzi o to, aby z krzywym uśmiechem Rambo wymordować wszystko, co stanie na drodze (...), lecz o to, by przeżyć – i czuć tę walkę o przetrwanie bardzo wyraźnie, szczególnie gdy liczysz ostatnie naboje, gdy modlisz się, by za następnym zakrętem była apteczka (...) W tej grze nie chcesz zabijać – chcesz, aby to Ciebie nie zabito".

Pod względem rozgrywki HL stanowiło połączenie gry akcji oraz skradanki. Pułapek na gracza było aż zbyt wiele, dlatego gra często karała za bezmyślną brawurę. Większość pomieszczeń należało ostrożnie sprawdzać, zanim przystąpiło się do pełnej eksploracji. Nie wiadomo było, z której strony otworzą się drzwi, a z nich wybiegnie grupa komandosów czy stworzeń z innego wymiaru. Jak ekscytował się dalej ManJAk: „Zaopatrujesz się w łom, pistolet Glock, strzelbę – im dalej, tym Twój arsenał staje się większy. Jednak nawet, gdy masz już w dłoni potężne magnum, granaty i kuszę, nadal nie możesz czuć się pewnie. Albowiem grasujące potwory wykazują się niezwykłą inteligencją: potrafią wciągnąć Cię w zasadzkę, wycofać się w razie potrzeby, osaczyć niczym stado wilków". Uzbrojenie przeznaczone do eliminacji wspomnianych „wilków" prezentowało się bardzo realistycznie w stosunku do tego, co oferowały inne gry. Oprócz eksperymentalnych typów broni występowały też pukawki imitujące prawdziwe pistolety, karabiny czy strzelby, sprawując się nad wyraz sugestywnie. I to zarówno pod względem charakterystycznych odgłosów, jak i stwarzania wrażenia, że giwera, którą dzierżymy, w pełni odzwierciedla cechy modelu istniejącego w rzeczywistości.



Tomasz Chmura

OPRÓCZ FABUŁY PIERWSZE, CO ZAUWAŻONO W RECENZJACH, TO FANTASTYCZNY DESIGN POZIOMÓW

Więcej na: www.ebook4all.pl

ROK 2002

Zaginione LATA

SECRET SERVICE

Choć w listopadzie 2001 roku stary Secret Service wyszedł po raz ostatni, w kolorowym świecie elektronicznej rozrywki życie toczyło się dalej. Wszyscy zastanawiali się, czy przyszłością gier jest PC, czy może jednak PlayStation 2. Przechodząca w 3D seria GTA zyskała nowych fanów. Inne uznane marki również zaczęły doceniać atuty trzeciego wymiaru. Na sklepowe półki trafiło kilka niezłych sequeli i paru jeszcze lepszych debiutantów. Zobaczmy, o czym – gdyby mógł – w 2002 roku napisałby Secret Service.

The Elder Scrolls III: Morrowind

Z polskiej wciąż pecetocentrycznej perspektywy wydarzeniem wiosny była na pewno premiera na komputerach osobistych gry Grand Theft Auto III, znanej dotychczas tylko posiadaczom PS2 (wielu z nich właśnie z jej powodu ową konsolę nabyło). Po raz pierwszy w tej serii pojawił się trójwymiarowy widok na pole rozgrywki. Zaserwowano graczom także świetny model jazdy, dynamiczne strzelaniny i niemal całkowitą swobodę poruszania się po Liberty City, również w trakcie wykonywania misji składających się na fabułę rodem z gangsterskiego filmu. „W żadnym razie nie możesz dopuścić, by przenosić wartości zawarte w grze do świata realnego" – przestrzegał magazyn Click!.

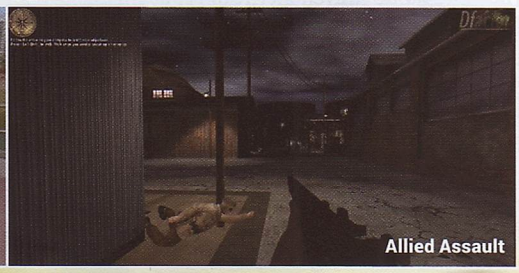
Tymczasem posiadacze PS2 mogli już cieszyć się kolejną odsłoną cyklu: osadzonym w latach 80. Vice City (Rockstar). Wśród zalet tej pozycji recenzenci podkreślali klimat nawiązujący do takich obrazów jak „Człowiek z blizną" czy serial „Miami Vice" (potęgowany przez znakomicie dobraną muzykę „z epoki"), różnorodność misji i pojazdów, świetnie nakreślone postacie, a także możliwość dowolnego korzystania z uroków miasta (i zajmowania się choćby rozwożeniem pizzy). Wszystko to przyczyniło się do niespotykanego wówczas sukcesu rynkowego Vice City i sprawiło, że do dziś każde kolejne dzieło spod znaku GTA jest oczekiwane przez miliony fanów.

Gracze, którym nie dość było gangsterskich atrakcji, strzelanin i pościgów w otwartym świecie, chętnie sięgali także po czeską produkcję Mafia: The City of Lost Heaven (Illusion), której akcja toczy się w USA lat 30. XX wieku i wyraźnie nawiązuje do trylogii „Ojciec chrzestny". Zaskakująca popularność tego tytułu kazała przypuszczać, że kierunek wskazany przez twórców GTA obierze wkrótce jeszcze wielu innych deweloperów.

ZDANIEM KRYTYKÓW TYTUŁ GRY ROKU NALEŻAŁ SIĘ PRODUKCJI METROID PRIME

Rok 2002 okazał się także znakomity dla fanów RPG. Preferujący samotne wędrówki otrzymali kolejną odsłonę kultowej serii The Elder Scrolls. Morrowind (Bethesda) brawurowo przeniósł ją w trzeci wymiar, prezentując niespotykaną wcześniej w tym gatunku oprawę graficzną. „Nieraz zatrzymywałem się, by po prostu popatrzeć na zachód słońca. Nieraz przeglądałem się w tafli wody, aby nacieszyć oczy falującym odbiciem koron drzew" – zachwycał się RooS w tymczasowo reanimowanym magazynie Top Secret.

Grand Theft Auto: Vice City



Allied Assault

Więcej na: www.ebook4all.pl

Dungeon Siege

Neverwinter Nights

– „Ładniej może być już chyba tylko w umyśle mistrza gry". Tak pieczołowicie odmalowany świat dodatkowo podkreślał realizm wykreowanej przez autorów krainy, w której (tak jak w poprzednich częściach cyklu) gracz miał prawie nieograniczoną swobodę przeżywania kolejnych przygód.

Ku radości zwolenników zespołowego przemierzania krain fantasy ukazało się natomiast osadzone w uniwersum D&D Neverwinter Nights (BioWare). Produkcja ta, choć niepozbawiona irytujących błędów (eliminowanych przez kolejne aktualizacje), została wyposażona w znakomity edytor, dzięki któremu społeczność „budowniczych" długo jeszcze dostarczała graczom nowych wyzwań i przygód.

Z kolei w świecie strategii czasu rzeczywistego triumfalny powrót zaliczyła seria Warcraft, a jej trzecia odsłona potwierdziła dominację firmy Blizzard w tym segmencie rynku. Umiejętnie dodano elementy 3D oraz wprowadzono potężnych bohaterów wspierających ścierające się w śmiertelnym boju rasy. Tymczasem wciąż liczni stratedzy preferujący rozgrywkę w systemie turowym docenili Heroes of Might & Magic IV i (tu pewne zaskoczenie) Disciples II. Bardzo udaną próbę pogodzenia tych dwóch światów stanowiła gra Medieval: Total War, w której wojskiem i gospodarką zarządzaliśmy w turach, jednak bitwy toczone były już w czasie rzeczywistym. Dzięki produkcji The Creative Assembly zmienianie historii średniowiecza stało się wśród graczy czynnością wyjątkowo popularną. „Sam także dostałem bzika na jej punkcie, ale jak tu nie dostać, kiedy się ma Polskę od morza do morza i jeszcze do oceanu" – pisał Piotr Pieńkowski, zdradzając czytelnikom Świata Gier Komputerowych swoje imperialistyczne zapędy.

Fanom strzelanek FPP również nie zabrakło powodów do zadowolenia. Seria Medal of Honor zadebiutowała na pecetach, a Allied Assault jest wspominane do dziś za sprawą fenomenalnie odtworzonego desantu na plażę Omaha, pozwalającego graczom poczuć się niemal jak w filmie „Szeregowiec Ryan". „Jest to jedna z niewielu gier, której sceny pamiętasz jeszcze długo po zakończeniu zmagań" – pisał w Clicku! Krooger. – „Podczas rozgrywki tak bardzo przejmujesz się akcją, że po nocach śnią ci się udane szarże". Posiadacze PS2 mogli z kolei przeżyć (lub nie) lądowanie w Normandii dzięki równie udanemu Medal of Honor: Frontline.

Konkurencją dla MoH-a okazała się szwedzka gra Battlefield 1942, której główną atrakcją były batalie na obszernych mapach i z użyciem rozmaitego sprzętu wojskowego. Mogło je toczyć nawet 64 podzielonych na klasy i walczących po stronie aliantów lub Osi wirtualnych żołnierzy jednocześnie. Do osadzonych w realiach II wojny światowej wieloosobowych bitew i potyczek miało w przyszłości wracać jeszcze wielu twórców.

Zdaniem licznych krytyków tytuł gry roku – nie tylko w kategorii strzelanek FPP – należał się jednak produkcji Metroid Prime. To przedstawiciel kolejnej serii, która w 2002 przeniosła się w trzeci wymiar – i znów można było mówić o całkowitym sukcesie tej przeprowadzki. Choć gracze obserwowali teraz historię Samus Aran jej oczami, duch pierwszych części cyklu został zachowany – wciąż większy nacisk kładziono na główkowanie i eksplorację niż na wymianę ognia. Recenzenci wyjątkowo zgodnie zachwycali się urzekającą grafiką, jakiej nie widziano nigdy wcześniej. Niestety, wciąż nie wszyscy mogli ją zobaczyć, ponieważ Metroid Prime wydane zostało tylko na konsolę Nintendo GameCube – platformę już wtedy zdecydowanie mniej popularną niż PS2.

Mały sukces, co na pewno ucieszyłoby redaktorów Secret Service'u, zanotowała również Syberia (Microids), zaprojektowane przez Sokala arcydzieło, które – zarówno graczom, jak i twórcom – przywróciło wiarę w gatunek, jak się zdawało, wymarły. Przygodówki point&click, dawniej uwielbiane, choć nigdy już nie odzyskały masowej popularności, mogły nadal opowiadać interesujące historie i dostarczać inteligentnej rozrywki.

W ŚWIECIE STRATEGII CZASU RZECZYWISTEGO TRIUMFALNY POWRÓT ZALICZYŁA SERIA WARCRAFT

Syberia

Rok 2002 przyniósł więcej takich miłych niespodzianek. Na ekranach po raz pierwszy pojawiła się skradanka Tom Clancy's Splinter Cell. Wielu fanów zdobyła także platformówka Ratchet & Clank. Serca graczy podbił również dynamiczny hack'n'slash Dungeon Siege. Poważną lukę wypełnił SOCOM: U.S. Navy SEALs, konsolowa strzelanka TPP, pozwalająca na wieloosobowe starcia w sieci. Pozytywnie zaskoczyło wszystkich Kingdom Hearts – połączenie trójwymiarowej zręcznościówki z jRPG oraz postaci znanych z filmów Disneya z tymi występującymi w serii Final Fantasy. Ten karkołomny miks wedle wszelki wskazań mógł okazać się spektakularną klapą, a stał się wielkim przebojem.

To był niewątpliwie dobry rok dla graczy.

Bartłomiej Kluska

Kingdom Hearts

Metroid Prime

Więcej na: www.ebook4all.pl

D/Generation

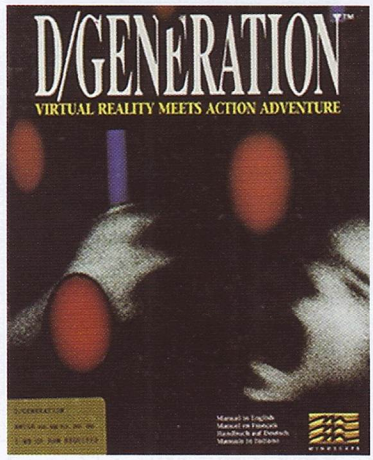
TRUDNY ŻYWOT KURIERA W LABORATORIACH PEŁNYCH DE/GENERATÓW

Kurierzy zasłużyli na porządną grę retro, podobnie jak dostawcy pizzy i listonosze. W końcu gazeciarze mają Paperboya (na automaty, konsole i komputery), a odbiorcy śmieci swojego Trashmana (ZX, C64, Amstrad CPC). Nie, nie zamierzam opowiadać o Courier Crisis na PlayStation (bo to byłby dopiero kryzys).

O tym, że praca kuriera do łatwych nie należy, a adresaci przesyłek w miejscu ich doręczenia bywają sporadycznie, mógł się przekonać bohater D/Generation, który dzielnie na jednym plecaku odrzutowym przeleciał nad Himalajami i radioaktywnymi pustyniami Kazachstanu, by dostarczyć profesorowi Jeanowi-Paulowi Derridzie pilną przesyłkę z Paryża. Właśnie wylądował na lądowisku mieszczącym się na 80. piętrze singapurskiego wieżowca. To siedziba Genoqa, francuskiej firmy specjalizującej się w broni genetycznej. Tylko gdzie jest odbiorca? Halo! Może sekretarka pokwituje? Dlaczego tu tak cicho i czemu właśnie zatrzasnęły się za mną drzwi? To prawda, w głosie Derridy, domagającego się pośpiechu, było słychać panikę. O! Recepcjonistka kryje się za biurkiem, wystarczy tylko wyłączyć wieżyczkę systemu obronnego, oddać pakunek i wyjść…

Życie niestety nie bywa aż tak proste. A droga od kuriera do superbohatera prowadzi czasem krętymi ścieżkami przedstawionymi w rzucie izometrycznym. Uwielbiam rzut izometryczny w grach, a właściwie to, co często błędnie nazywamy rzutem izometrycznym, patrząc na rzut dimetryczny. Opracowanie dobrej, a nawet przyzwoitej gry, w której z powodu stylu prezentacji grafiki rozgrywka nie traci na atrakcyjności, to już wyzwanie. W Paperboyu się udało, w Last Ninja – niekoniecznie. Kluczowy problem stanowi sterowanie, bo w końcu nikt jeszcze nie wymyślił izometrycznych joysticków i padów. Zawsze będzie kłopot ze skosami.

Płyta z D/Generation przeleżała u mnie w szafie kilkanaście lat. Pierwsze zetknięcie z grą, stworzoną gdzieś w połowie lat 90. przez jednego człowieka, wywołało mieszane odczucia – z jednej strony izometria i intrygująca fabuła, z drugiej niewygodne sterowanie, uboga grafika i równie skromny zestaw dźwięków, a przy tym spore wyzwanie rzucone już na samym początku (jak zakurzona rękawica, po którą w końcu sięga się po latach). Było jednak w D/Generation coś magnetycznego, co po upływie więcej niż dekady (i skompletowaniu odpowiedniego sprzętu do zabawy) zmusiło mnie do powrotu.

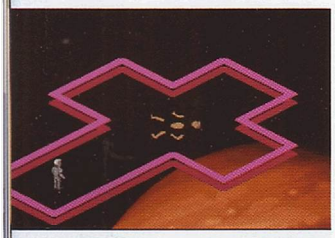


Z JEDNEJ STRONY IZOMETRIA I INTRYGUJĄCA FABUŁA, Z DRUGIEJ NIEWYGODNE STEROWANIE, UBOGA GRAFIKA I RÓWNIE SKROMNY ZESTAW DŹWIĘKÓW

Ja, nieustraszony kurier, wyląduję znów na 80 piętrze wieżowca i ruszę w górę, szukając Derridy. Pokonam wieżyczki strzelnicze, uratuję z chaosu aktywnego systemu obronnego Genoqa zagubionych w czeluściach laboratoriów pracowników, odnajdę ukryte przełączniki, otwierające drogę do tajnych magazynów, aż wreszcie pozamykam włazy do kolonii stworzeń obronnych Generacji A i Generacji B. Pewnie dowiem się też przy okazji, czym są Generacje C i D i jak je zwalczać. A w obronie i ofensywie nie zawaham się użyć przypadkiem znalezionego lasera i granatów. I doręczę tę przesyłkę, choćbym miał na szczyt drapacza chmur wchodzić po schodach.

W momencie debiutu w 1991 roku, w D/Generation mogli zagrać szczęśliwi posiadacze Atari ST, PC i Amigi. Sterowanie za pomocą joysticka nie było idealne, dlatego warto od razu poprowadzić kuriera (w ośmiu kierunkach) za pomocą klawiatury numerycznej. Dwa lata później, w 1993, powstał jedyny port D/Generation na konsolę – Amigę CD32. Gdyby nie kiepski standardowy pad, byłaby to pierwsza wersja gry, w którą dało się swobodnie grać bez klawiatury (dzięki zastosowaniu prostego triku – przełącznika kierunków dostępnego w menu).

Wszystkie wady D/Generation (skromna oprawa graficzna i dźwiękowa) znikają natychmiast, gdy oddamy się dokładnej eksploracji otoczenia, które przedstawione w rzucie izometrycznym kryje wiele niespodzianek. Po pierwsze – przełączniki, których zazwyczaj nie widać w załamaniach pokrzywionych ścian. Po drugie – środowiskowe łamigłówki, wymagające użycia lasera, którego promień, odbijając się kilka razy od ścian, celnie wymierzony może aktywować przełącznik otwierający drzwi (albo przedostać się przez pole teleportujące w inne miejsce). Każde z pięter składa się z kilkunastu pomieszczeń, a w większości z nich znajdują się pracownicy uwięzieni przez system obronny Genoqa. aboratoriów Genoqa. Wprawdzie typów

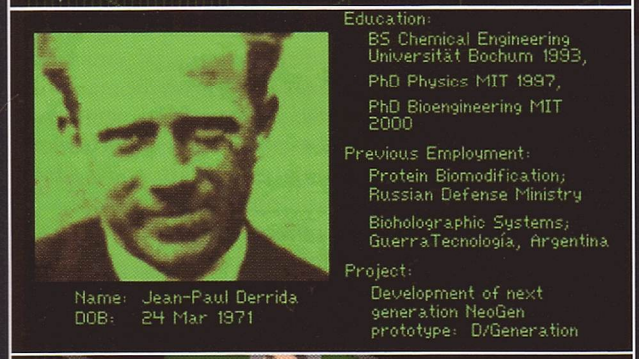


Na pudełku obiecywali, że wirtualna rzeczywistość spotka zręcznościową przygodówkę. To ten moment.

Wieżyczki obronne - obejść albo zniszczyć, oto jest pytanie.

Lasery, panele dotykowe i... strzelnica, na której to my stanowimy cel.

Więcej na: www.ebook4all.pl



zagrożeń mamy zaledwie kilka (wieżyczki obronne, płyty rażące prądem, ruchome bariery energetyczne, miny, pułapki aktywowane przez fotokomórki), przeciwnicy też nie grzeszą różnorodnością (Generacja A, B i C oraz na końcu gry tytułowe D), a nasze uzbrojenie jest skromniutkie (laser, limitowana liczba granatów, osłon i zamrażaczy), jednak zabawa – sprowadzająca się do rozgryzania, jak najskuteczniej przejść scenę XX, bez utraty życia, otwierając drzwi i ratując ofiary z opresji – okazuje się doskonała. Nagrodą za każde ocalone istnienie jest uzupełnienie pakietu żyć bohatera. Gdyby ta zasada obowiązywała w realnym świecie... to wszyscy mielibyśmy swoje miejsce w wieżyczce strażniczej na plaży „Słonecznego patrolu".

D/Generation wymaga zręczności i skutecznego kombinowania. Do celu nie zawsze prowadzi jedna droga – zamiast rozrzucać granaty i niszczyć wieżyczki obronne, lepiej pogłówkować i np. zadbać o przyblokowanie jednej z nich, bo pomóc może choćby sama zmiana cyklu ich pracy. Dobrze wymierzony strzał i precyzyjne cyklowanie (jak w przerwaniach rastra na C64) to najważniejsze atuty niezwyciężonych kurierów. Eksperymenty, które wymykają się spod kontroli, czyli Generacje A i B, to najczęściej spotykani przeciwnicy obok wieżyczek obronnych. Sprężyste czerwone kule (A) naskakują na naszego bohatera, pochłaniając go (niekiedy da się wyjść z opresji, jeśli kulka wpadnie na laserową barierę), za to zielone walce (B) wgniatają w ziemię wszystko, co stanie im na drodze. Generacja C jest jeszcze bardziej wredna. Bliskie spotkanie z jej przedstawicielami prowadzi do natychmiastowej dekapitacji. Nie traćmy więc głowy.

D/Generation to tylko z pozoru gra zręcznościowa. Owszem, wprawne oko, czujne zmysły i błyskawiczne reakcje są wskazane, ale de facto jest to pudełko z łamigłówkami – każde z pomieszczeń stanowi zagadkę do rozwikłania. I chyba twórcy tytułu, Robertowi Cookowi, trzeba po latach przyznać rację – dobrze, że tak oszczędnie dawkował dźwięk i grafikę. To, co słyszymy i widzimy w każdej z sal, nie przeszkadza w skupieniu. Już po kilku pierwszych etapach przyłapałem się na tym, że wchodząc do nowych pokoi, zamiast radośnie i w podskokach pędzić na ratunek naukowcom i sekretarkom, szukam pierwszego bezpiecznego miejsca na planszy i zaczynam główkować – jak zyskać (życia, ratując więźniów budynku) i nie stracić (własnego życia oraz granatów, osłon i zamrażaczy).

Okładka gry zasłużyła na miano najbrzydszego abstrakcyjnego mazaja lat 90.: trzy czerwone elipsy, jeden niebieski prostokąt i fragment szarej twarzy. Pewnie powstała na fali popularności prac Warhola i stała się przyczyną małej popularności D/Generation. W samej grze grafikę mógł stworzyć koder, bawiąc się układaniem linii. Ale, ale... gra ma nawet fajne intro i niezłą muzyczkę na starcie, które razem budują ciekawą wizję świata 2021 roku. Oczywiście, autorzy w roli futurystów mocno się pomylili.

W 2004 powstał remake D/Generation, zatytułowany rE/Generation (www.dreamcodex.com/regen.php). Oferuje inne plansze, gorszą grywalność i oprawę graficzną na zdecydowanie słabszym poziomie niż pierwowzór. West Coast Software planuje wkrótce wydać D/Generation w wersji HD. I na ten moment warto poczekać. Wtedy dzieło Roberta Cooka na pewno zostanie docenione przez wymagających graczy.

D/Generation to cudowna, niezwykła i niełatwa podróż. Dobrze, że wraca.

Voyager

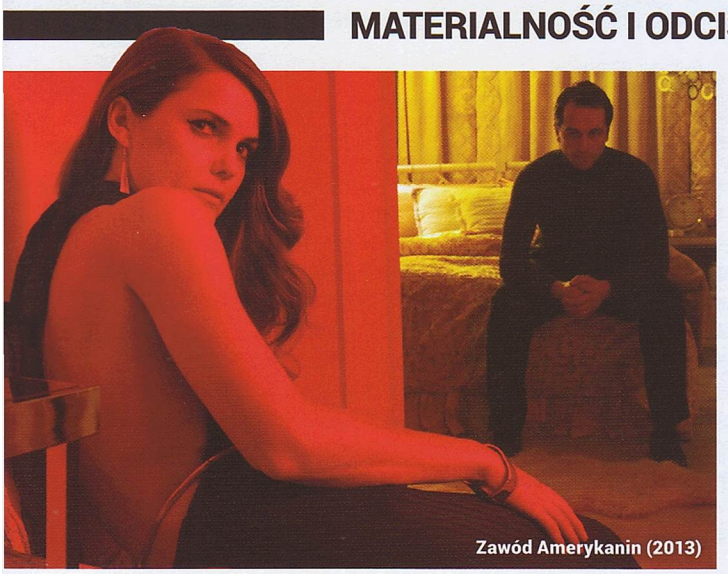
GRAFIKĘ W D/GENERATION MÓGŁ STWORZYĆ KODER, BAWIĄC SIĘ TYLKO W UKŁADANIE LINII. ZA TO INTRO I ILUSTRUJĄCA JE MUZYKA STANOWIĄ PIERWSZĄ KLASĘ

Więcej na: www.ebook4all.pl

Bile z pikseli

MATERIALNOŚĆ I ODCIŚNIĘTE NA NIEJ ŚLADY

Facjaty muzyków z zespołu Kiss zawsze były mile widziane na flipperach.

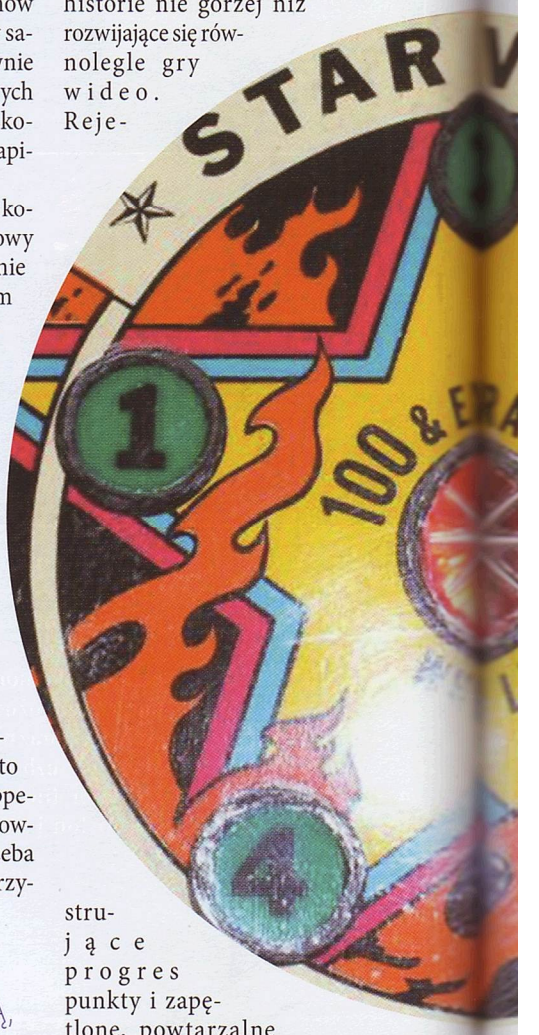


Zawód Amerykanin (2013)

Popkultura jest dziś uzależniona od swojej niedawnej przeszłości, już raz przeżytej przez odbiorców. W przypadku gier odwołania do retro pełnią jednak dodatkową rolę: pokrywania relatywnie młodego medium szlachetną patyną czasu.

Grywałem na nich razem z przyjaciółmi w Parku Gorkiego. Na jedną grę trzeba było godzinami czekać w kolejce – mówił, stojąc przy flipperze, radziecki agent wywiadu do swojego amerykańskiego przeciwnika w jednym z odcinków drugiego sezonu „Zawodu: Amerykanin", doskonałego serialu stacji FX. Produkcja, której akcja toczy się w latach 80., eksponuje widoczne dziś lepiej niż kiedykolwiek wcześniej podobieństwa życia po dwóch stronach żelaznej kurtyny, ale też i oczywiste różnice. Ideologiczny kręgosłup radzieckich szpiegów raz po raz wystawiany jest na trudną próbę w kontakcie z konsumpcyjnymi dobrami, których nie brak w sytej jeszcze, niezniszczonej reaganomiką Ameryce. Te różnice uwydatniają nie tylko sielankowe przedmieścia, które moi rówieśnicy pamiętają z amerykańskich filmów oglądanych w późnym PRL-u, czy samochody, które widywaliśmy głównie w skali 1:72. Także flippery, na których można było pograć. U nas w barakowozach, opatrzonych dumnym napisem „Salon gier".

Nie pamiętam wielogodzinnych kolejek, o których wspominał serialowy agent. Pamiętam za to, że wrzucenie żetonu do maszyny nie było jedynym sposobem, by się z nim pożegnać. Salony gier stanowiły centrum młodzieżowego życia, z wszystkimi jego blaskami i cieniami. „Prosto ze szkoły do automatów, potem lekcje, telewizja i spać" – oto przebieg dnia większości uczniów z małego miasteczka według reportażu Tomasza Orzechowskiego „Młodzi po południu", który ukazał się na łamach miesięcznika Magazyn Rodzinny w październiku 1985 roku. Tekst kreślił ponury obraz egzystencji w świecie, w którym niewiele jest do roboty, za to łatwo dostać w zęby. Bywalcy flipperów, z którymi rozmawiał Orzechowski, dobrze wiedzą, że zabawę trzeba skończyć przed szóstą. Później przychodzą chłopaki z zawodówki. Dziś flippery są w centrum growej nostalgii za przeszłością. Rozkwit elektronicznej rozrywki zepchnął je na margines, do getta wakacyjnych kurortów, ale i w poczet prywatnych kolekcji 40-latków. Owe flippery, dla których najlepszy czas był równocześnie epoką schyłku, doskonale pokazują, jak ewoluowały gry. Gdy przyjrzymy się maszynom z lat 80., zobaczymy, jak ograniczane przez swoją fizyczność mechaniczne medium próbowało opowiadać historie nie gorzej niż rozwijające się równolegle gry wideo. Rejestrujące progres punkty i zapętlone, powtarzalne misje. W naprawdę starych modelach – o czym pisze Christopher Lee DeLeon – ustawiane na sobie stracone bile były wyznacznikiem pomyłek grającego. W latach 80. w grach przedstawiano to podobnie, choć zarazem odwrotnie: ikonki w narożniku

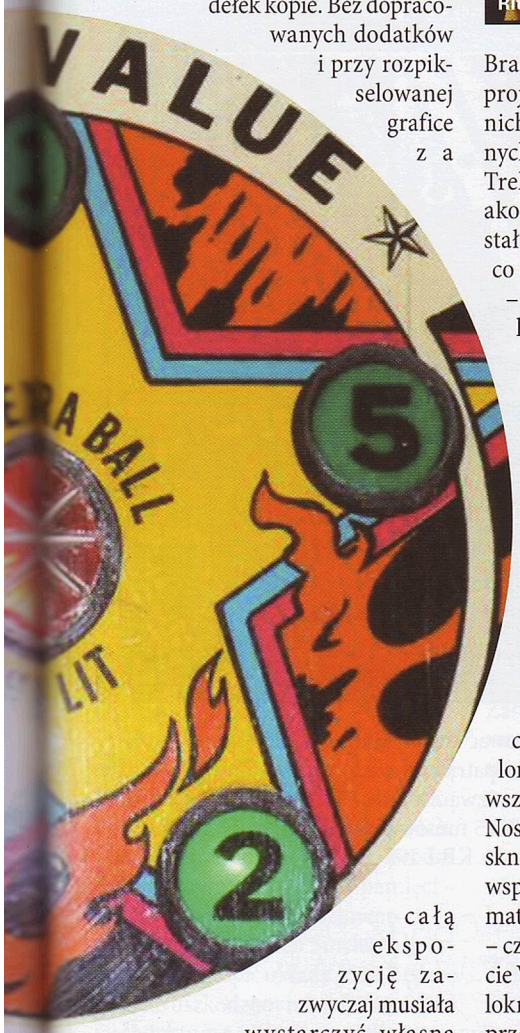


FLIPPERY, DLA KTÓRYCH NAJLEPSZY CZAS BYŁ RÓWNOCZEŚNIE EPOKĄ SCHYŁKU, DOSKONALE POKAZUJĄ, JAK EWOLUOWAŁY GRY

Wiercę na www.ebook4all.pl

pola widzenia gracza pokazywały nie utracone, lecz pozostałe „życia". Ale ważna, zwłaszcza w Polsce, okazała się też fabularna otoczka budowana na poziomie „opakowania". Owo „opakowanie" w przypadku pinballi stanowiło integralną część maszyny. Fabułę komunikowała cała obudowa, nie tylko wyświetlacz. Dodatkowo podnosiło to urok flipperów w czasach, gdy błyskawicznie udomowiane gry komputerowe trafiały do nas jako pozbawione materiałów promocyjnych i oryginalnych pudełek kopie. Bez dopracowanych dodatków i przy rozpikselowanej grafice z a

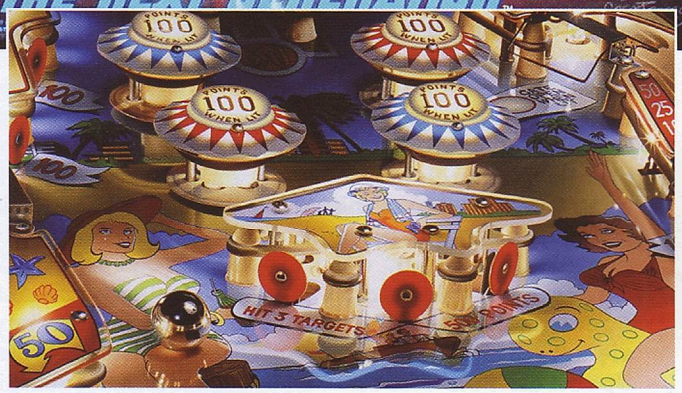
Flipper z motywami Star Treka z 1993 roku, dzieło wielkiego Steve'a Ritchiego.

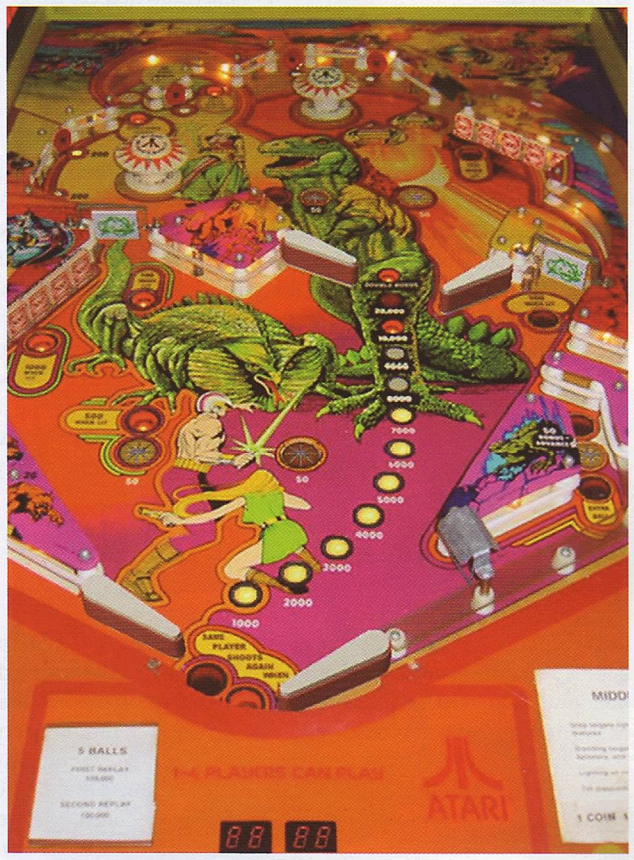


całą ekspozycję zazwyczaj musiała wystarczyć własna wyobraźnia.

Między flipperami a grami dominowały jednak podobieństwa – złota era automatów to przecież czas, kiedy pojawiły się w nich mikroprocesory. Nieprzypadkowo flippery produkowały takie firmy jak Atari czy Sega. Bracia Ritchie – gwiazdorzy wśród projektantów pinballi – włączali do nich rozwiązania z gier elektronicznych. Na wyświetlaczu flippera Star Trek można nawet uruchomić Breakouta! Flippery intensywnie korzystały z rozmaitych marek popkultury, co dziś jest oczywistością, ale wtedy – niekoniecznie. Teraz najpopularniejsze symulatory flipperów czerpią tematy przede wszystkim z dwóch źródeł: z przeszłości pinballi i z innych gier. Bo historia zatoczyła koło. Czasem gram w Star Treka w jednej z warszawskich knajp, ale najczęściej ten stół jest zbiorem pikseli na moim ekranie. Bez fizycznych ograniczeń, choć gra udaje, że obowiązują. Problem w tym, że symulacje są zbyt doskonałe. Rozklekotane i odrapane maszyny, trafiające do nas zazwyczaj jako recykling z zachodnich salonów, też mają swój urok, a przede wszystkim wyeksponowaną historię. Nostalgia za flipperami to nie tylko tęsknota za graniem poza domem. To też wspomnienie czasów, gdy ważna była materialność i odciśnięte na niej ślady – czasem kłopotliwe, jak ślad na kasecie VHS, z powodu którego przed wielokrotnie oglądaną sceną przez ekran przebiegał biały pas zakłócenia, czy jak otwierający się zawsze na tej samej stronie „Szninkiel". Jednak coś za coś. Kiedyś wyobrażałem sobie, że będę kolekcjonować flippery. Kolekcjonuję, ale dorosłość okazała się pełna kompromisów – zbieram je tylko na dysku.

Mirek Filiciak





Więcej na: www.ebook4all.pl

Wnętrzności Spectrum

W dzisiejszych czasach postęp w dziedzinie informatyki i elektroniki jest tak duży, że wiele osób przestaje nadążać za nowinkami technicznymi. Producenci sprzętu i akcesoriów prześcigają się w tworzeniu coraz to wymyślniejszych rozwiązań, mających zaskoczyć użytkownika. Skala integracji układów elektronicznych jest ogromna. A jeszcze nie tak wcale dawno, nieco ponad 30 lat temu, wszystko wyglądało zupełnie inaczej... Cofnijmy się zatem do czasów ZX Spectrum i sir Clive'a Sinclaira.

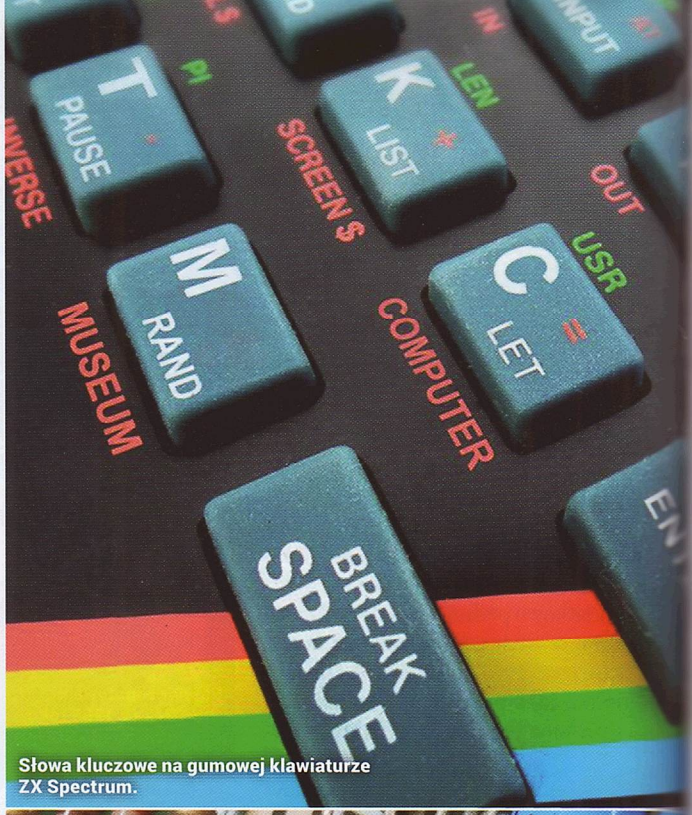
Brytyjski geniusz dostrzegał potencjał w komputerach osobistych. Chociaż różni producenci wytwarzali i ulepszali swoje wyroby już po koniec lat siedemdziesiątych, to jednak ich cena przekraczała możliwości przeciętnego użytkownika. Wystarczy wspomnieć słynny, konkurujący z Apple II mikrokomputer Tandy TRS-80 sprzedawany od 1977 roku przez sieć sklepów Radio Shack – kosztował wtedy 600 dolarów amerykańskich, co obecnie stanowi równowartość 2500 USD. Co za to dostawaliśmy? Prymitywny mikrokomputer z 4 KB pamięci RAM (później rozszerzono ją do 16 KB), procesorem Z80 taktowanym zegarem 1,77 MHz oraz semigraficznymi znakami – całość oczywiście monochromatyczna – czarne tło i jasne znaki. Dziś za podobną kwotę można swobodnie kupić ultrabooka z aluminiową obudową, podświetlaną klawiaturą, ekranem dotykowym o rozdzielczości 3200x1800 punktów, procesorem Intel Core i7, 4 GB RAM-u i 256 GB dysku SSD – czyli półprzewodnikowej pamięci...

Tak czy inaczej, kwota była i jest spora, a Clive Sinclair wraz ze Steve'em Vickersem i Richardem Altwasserem postanowili spróbować zaoferować coś dla tzw. ludu, czyli mający podbić rynek tani mikrokomputer. Zaczynali od słynnego już dziś ZX80, który zadebiutował w 1980 roku (stąd nazwa) jako zestaw do samodzielnego złożenia (a raczej zlutowania) za 79,99 funtów brytyjskich (obecnie równowartość ok. 240 funtów). Możliwości ZX80 były mniejsze niż TRS-80. Komputer ten był zbudowany z układów TTL, co pozwalało zaoferować go bez kłopotliwych procesów produkcyjnych i wdrażania specjalizowanych układów scalonych; z jednej strony niższy koszt, z drugiej – gorsza stabilność, większy pobór mocy i... większe rozmiary. Dlatego też Sinclair nie ustawał w staraniach stworzenia czegoś jeszcze lepszego i tańszego.

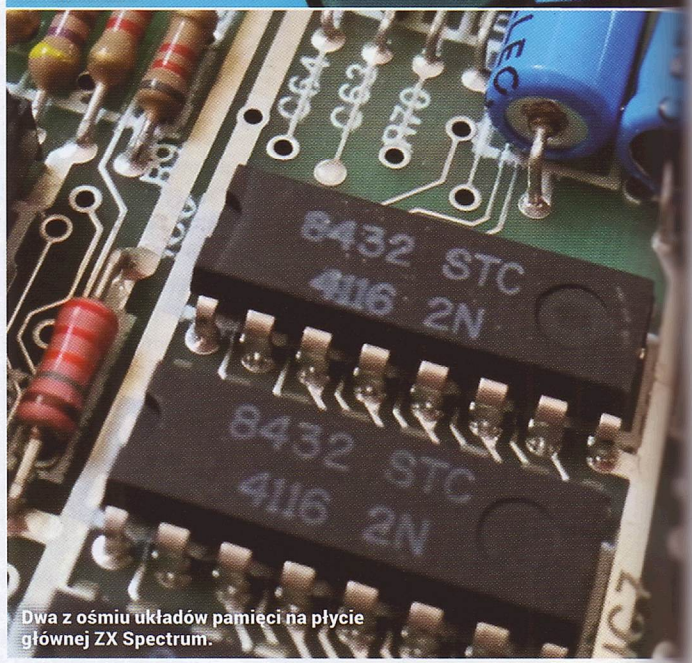
Pierwszy krok

Prace nad następcą, czyli ZX81, ruszyły we wrześniu 1980 roku, jeszcze przed ukazaniem się na rynku ZX80. Nowy sprzęt był wyposażony w dwa razy większą pamięć ROM oraz specjalizowany układ ULA, stworzony przez brytyjską firmę Ferranti, która właśnie zaczęła oferować owe układy na potrzeby klientów, korzystając z opracowanego przez siebie banku układów CML ULA. Richard Altwasser spędził tydzień w tejże firmie, opracowując wraz z inżynierami gotowy układ. Pozwoliło to obniżyć koszty, a co za tym idzie – końcową cenę produktu, do 49,99 funtów za zestaw do samodzielnego montażu (równowartość ok. 140 dzisiejszych funtów brytyjskich).

Sinclair, zachęcony sukcesem (sprzedano ponad 400 000 sztuk ZX81 w ciągu niespełna roku!), postanowił chwytać wiatr w żagle i czym prędzej opracować kolejny mikrokomputer – ZX82, opatrzony przed premierą chwytliwą nazwą ZX Spectrum. Cena wynosiła 125 funtów brytyjskich za wersję z 16 KB i 175 za wersję z 48 KB. Drożej niż w przypadku ZX81, ale komputer miał kolorowy obraz, dużo więcej pamięci, dźwięk oraz „prawdziwą" (jak nazwał ją Sinclair) klawiaturę. Maszyna ta szybko stała się bestsellerem w Wielkiej Brytanii, a Sinclair nie nadążał z realizacją zamówień. Czas oczekiwania na wyma-



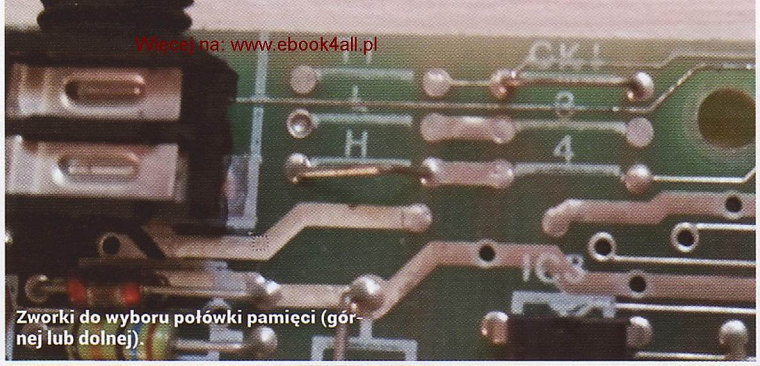
Słowa kluczowe na gumowej klawiaturze ZX Spectrum.



Dwa z ośmiu układów pamięci na płycie głównej ZX Spectrum.

KOMPUTER (ZX82) MIAŁ KOLOROWY OBRAZ, DUŻO WIĘCEJ PAMIĘCI, DŹWIĘK ORAZ „PRAWDZIWĄ" KLAWIATURĘ

Więcej na: www.ebook4all.pl



Zworki do wyboru połówki pamięci (górnej lub dolnej).

Układ zasilający ZX Spectrum z fragmentem przetwornicy napięcia.

rzony mikrokomputer miał wynosić od 3 do 4 tygodni od daty otrzymania czeku, ale w praktyce trwało to nawet pół roku. Fabryka Timeksa w szkockim Dundee, gdzie produkowano maszyny Sinclaira, nie nadążała z produkcją. Za to siedziba firmy w Cambridge musiała słać dziesiątki tysięcy listów z przeprosinami do klientów.

Hit z Albionu

Przyjrzyjmy się, jak prezentował się ten ówczesny cud techniki na tle konkurencji oraz na ile zaawansowane rozwiązania zastosowano – mając na względzie oczywiście postęp w elektronice w tamtych latach. Otóż ZX Spectrum został wykonany najtaniej, jak tylko się dało, żeby zmieścić się w założonej cenie. Sercem urządzenia był powszechnie stosowany wówczas procesor Z80 firmy Zilog, taktowany częstotliwością 3,5 MHz. Układ w wersji podstawowej, czyli Z80 CPU, przystosowano do taktowania maksymalnie zegarem 2,5 MHz, dopiero wersja Z80A CPU mogła pochwalić się 4 MHz. Jak nietrudno się domyślić, w początkowej fazie procesor ten trafiał do ZX Spectrum również w wersji podstawowej, będąc przetaktowanym do 3,5 MHz. Działał bezproblemowo, zresztą overclocking jest popularny do dziś.

Kolejny układ, na którym zaoszczędził Sinclair, stanowiła pamięć. W wersji podstawowej był to przestarzały (nawet jak na rok 1982) układ 4116 – pamięci zasilanych trzema napięciami: +5 V, -5 V oraz +12 V. Ze względu na architekturę jednobitową (16 Kb x1) potrzeba było aż ośmiu sztuk tego układu do wersji z 16 KB RAM-u!

Kwestię zasilania owych archaicznych układów rozwiązano za sprawą awaryjnej przetwornicy DC-DC zbudowanej na dwóch tranzystorach. Uszkodzenie przetwornicy powodowało uszkodzenie układów pamięci – naprawy były zatem kosztowne.

Do wersji z 48 KB Sinclair zdecydował się zakupić układy 4532, będące de facto uszkodzonymi układami 4164 (architektura 64 Kb x1) – znów znaczenie miał koszt. Firma OKI oferowała je z uszkodzoną jedną (lub więcej) komórką pamięci w dolnej (L) lub górnej (H) połówce adresowej. Zastosowanie 8 sztuk takich samych układów w wersji L lub H pozwalało uzyskać dodatkowe 32 KB pamięci RAM. Oczywiście na samej płycie ZX Spectrum przewidziano możliwość wyboru H lub L poprzez wlutowanie zwory.

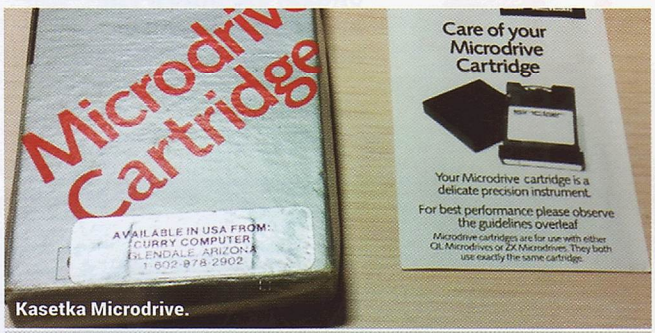
Sam komputer ZX Spectrum pozbawiony był większości złącz, jakimi dysponował sprzęt konkurencji (np. Commodore 64 za 299 funtów). Nie miał złącza monitorowego, stacji dyskietek, wyjścia audio. Klawiatura była gumowa, z mniejszą liczbą klawiszy niż w typowej klawiaturze komputerowej. Użytkownicy przyzwyczajeni do jej standardowego układu długo nie mogli zrozumieć, dlaczego jedno naciśnięcie klawisza ma generować cały wyraz. Zresztą to, co Sinclair reklamował jako mające przyspieszyć wpisywanie komend, w rzeczywistości wymagało wciśnięcia karkołomnej kombinacji klawiszy, co oczywiście spowalniało pracę. Zastosowano również mało trwałą folię klawiatury. Zabrakło także układów specjalizowanych (poza jedynym układem ULA), takich jak układ wideo czy dźwiękowy (ten wprowadzono dopiero w wersji ze 128 KB). Dźwięk był generowany przez prosty malutki głośniczek umieszczony na spodzie obudowy i ze względu na brak układu audio był on jednobitowy.

Taśmowy dysk

Ponieważ stacja dyskietek elastycznych kosztowała w tamtych czasach więcej niż sam mikrokomputer, Sinclair opracował własne rozwiązanie, nazwane ZX Microdrive – pamięć masową opartą na specjalnych kasetkach, produkowanych tylko na potrzeby jego urządzeń. Kasetka miała wewnątrz 5 metrów taśmy podobnej do tej z kaset magnetofonowych, przesuwającej się w tempie 76 cm na sekundę! Prędkość transmisji wynosiła oszałamiające 120 kbit/s, czyli ok. 15 kB/s. Oczywiście awaryjność tych dysków była wysoka, podobnie jak i samego ZX Spectrum – kasetki się zapętlały i z czasem szybko pojawiały się na nich bad-sectory, które przy kolejnym formatowaniu były zaznaczane jako wadliwe i nieużywane przez system, co powodowało zmniejszanie się pojemności kasetki, wynoszącej 85 KB.

Jak widać, można osiągnąć sukces, oferując tanie urządzenie. Zresztą ZX Spectrum zawdzięcza go w znacznej mierze ogromnej ilości oprogramowania, jakie zaczęło ukazywać się na ten komputer niemal od dnia jego premiery. Były to produkty takich firm jak Ultimate Play The Game, Bug-Byte, Mikro-Gen, Quicksilva, Imagine, Ocean i dziesiątek innych. Ale o tym kiedy indziej.

Duddie



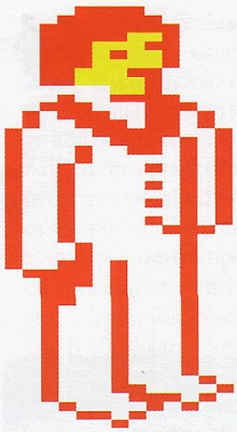
Kasetka Microdrive.

Więcej na: www.ebook4all.pl

Świat od 48K

KOLEJNE MODELE SINCLAIR RESEARCH

Historia Sinclair Research nie zakończyła się na ZX Spectrum 48K. Zachęcona sukcesami firma rozpoczęła prace nad nowym modelem, którym miał być ZX 83, czyli Sinclair QL. Informacje o tym komputerze pojawiły się 13 miesięcy po premierze ZX Spectrum. Skrót QL pochodził od angielskiego „quantum leap" (milowy krok). Czy ten sprzęt faktycznie okazał się milowym krokiem w historii komputeryzacji?



WISIENKĄ NA TORCIE SINCLAIRA MIAŁO BYĆ PRZESKOCZENIE DO ŚWIATA KOMPUTERÓW 16-BITOWYCH – A WSZYSTKO ZA SPRAWĄ NOWOCZESNEGO PROCESORA, MOTOROLI 68000

Nigel Searle, dyrektor firmy Sinclair Research, obiecywał przenośny biznesowy komputer, prawdopodobnie z wbudowanym ekranem i nowoczesną pamięcią dyskową, być może półprzewodnikową.

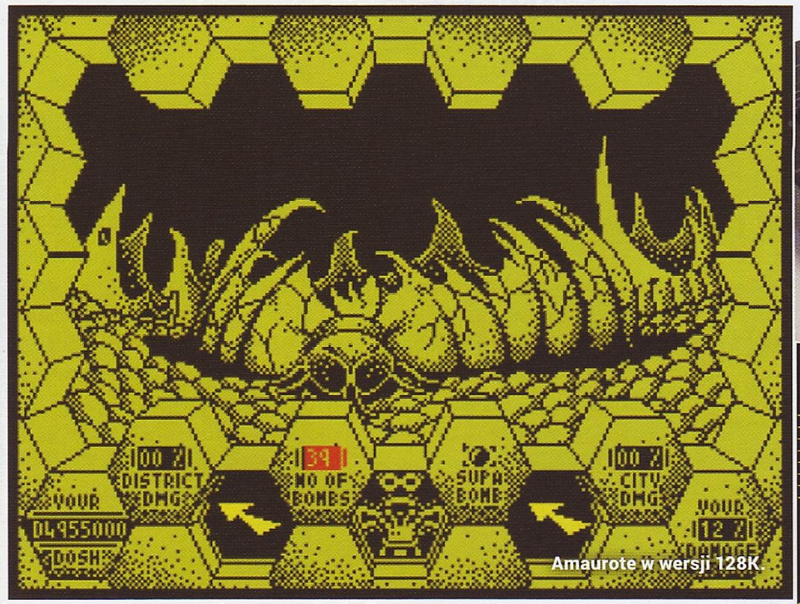
Niestety, zaprezentowany przez Sinclaira w marcu 1984 roku komputer został znacznie zubożony w stosunku do zapowiadanej specyfikacji. Nie był ani przenośny, ani nie miał procesora 68000, tylko tańszą, uproszczoną wersję Motoroli (68008), posiadającą 8-bitową szynę danych i 24-bitowe adresowanie pamięci (68000 ma szynę danych 16-bitową i 32-bitowe adresowanie). Zamiast obiecywanej pamięci półprzewodnikowej zastosowano starą sztuczkę Sinclaira – dysk Microdrive.

Jego cena miała nie przekroczyć 1000 funtów brytyjskich (IBM PC kosztował 2700 funtów, Apple – 2100). Ryzykownym posunięciem było zaoferowanie nowego systemu operacyjnego, zamiast popularnego już CP/M oraz zyskującego miano standardu MS-DOS-a. Wisienką na torcie Sinclaira miało być pożegnanie z firmą Zilog, produkującą procesory do serii ZX Spectrum, i przeskoczenie do świata komputerów 16-bitowych (dużo wcześniej, niż uczyniły to Commodore z Amigą i Atari z modelem ST) – a wszystko za sprawą nowoczesnego procesora, Motoroli 68000. Nowy sprzęt miał wyprzedzić historię.

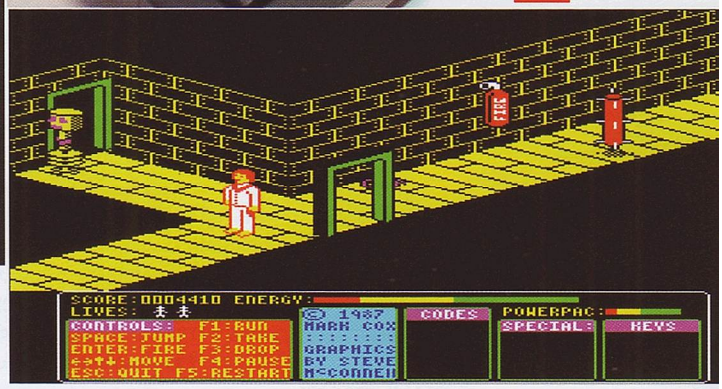
Opóźnienia w produkcji, kłopoty z QDOS-em, problemy z microdrive-'ami (na 1000 sztuk dostarczonych do sieci Dixons tylko 190 działało poprawnie) i kłopoty z układami ULA spowodowały, że produkt okazał się niewypałem. Na szczęście Sinclair w lutym miał już zebranych 9 tysięcy zamówień. W dniu premiery było ich aż 13 tysięcy. Klienci poczuli się jednak oszukani, a sam Sinclair zauważył, że nie tędy droga do sukcesu.

W międzyczasie pracował nad unowocześnieniem komputera dla odbiorcy domowego, jednak obawy, że ZX Spectrum+ może zagrozić QL, spowodowały, że ów model nie stał się krokiem naprzód, tylko raczej czymś, co można nazwać face liftingiem (zamiast Spectrum 2.0 zaskoczeni

Więcej na: www.ebook4all.pl



Amaurote w wersji 128K



Alien Hijack w wersji na QL.

użytkownicy dostali wersję 1.1). Komputer miał lepszą klawiaturę i solidniejszą obudowę, a także wbudowany przycisk Reset, ale poza tym był tą samą maszyną. Klienci i sprzedawcy byli zawiedzeni. Dopiero ZX Spectrum 128K okazał się tym, czym de facto miał być ZX Spectrum+.

Niepowodzenie QL spowodowało, że Sinclair popadł w tarapaty finansowe. Z pomocą przyszły mu dwie firmy – hiszpańska Investronica oraz brytyjska sieć dystrybucyjna Dixons.

Ta pierwsza zdecydowała się wesprzeć produkcję następcy ZX Spectrum, czyli ZX Spectrum 128K i dała się przekonać Sinclairowi, że rynek hiszpański jest zdominowany przez ZX Spectrum. Klienci nadal narzekali jednak na małą pamięć, trudności z wpisywaniem komend za naciśnięciem jednego klawisza, ubogi dźwięk i brak możliwości podłączania peryferiów. Wszystkie te uwagi zostały uwzględnione, ale nie obyło się bez podstępnych oszczędności – obudowa komputera była w zasadzie tą samą obudową co w ZX Spectrum+, jedyną różnicę stanowił duży radiator do stabilizatora napięcia, który w modelu Plus znajdował się w środku, a w 128K został umieszczony na zewnątrz i ożebrowany – miało to zapewnić lepsze chłodzenie. Port RS-232 posiadał standardowe złącze telefoniczne, zamiast typowego DB-9 (złącza DB-9 znalazły się jednak w sprzęcie eksportowanym do Niemiec, gdyż normy emisji zakłóceń elektromagnetycznych były tam znacznie surowsze, a złącze telefoniczne ich nie spełniało).

ZX SPECTRUM 128K POJAWIŁ SIĘ O WIELE ZA PÓŹNO I NIE POZWOLIŁ SINCLAIROWI STANĄĆ NA NOGI

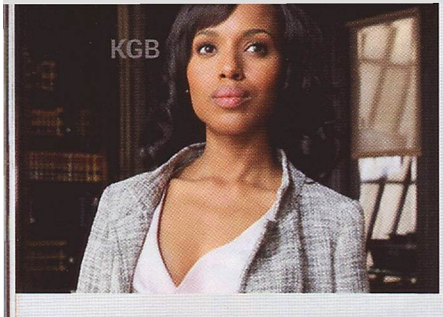
Dixons, druga firma, która zdecydowała się pomóc Sinclairowi, obiecała wykupić zapas przestarzałych nieco ZX Spectrum i ZX Spectrum+ w dość niskiej cenie, w zamian Sinclair miał się zobowiązać do niedemonstrowania ich następcy aż do roku 1986. Kontrakt ten pozwolił mu zyskać 10 mln funtów brytyjskich, ale jednocześnie zablokował zbyt ZX Spectrum 128K, gotowego już w 1985 roku. Komputer trafił do sieci handlowych w Hiszpanii, w nieco innej wersji niż późniejsza, przeznaczona na rynek brytyjski – miał m.in. hiszpańskie znaki w ROM-ie (wymóg rządu) oraz zmienione złącze monitorowe. Model ten poznać można było po białym logo 128K, które w wydaniu dla Wyspiarzy było czerwone.

ZX Spectrum 128K pojawił się jednak o wiele za późno i nie pozwolił Sinclairowi stanąć na nogi. Ostatecznie cały oddział Sinclair Research sprzedano firmie Amstrad, która kontynuowała linię komputerów ZX Spectrum.

Duddie

Clive Sinclair przekazuje władzę Alanowi Sugarowi z Amstrada.

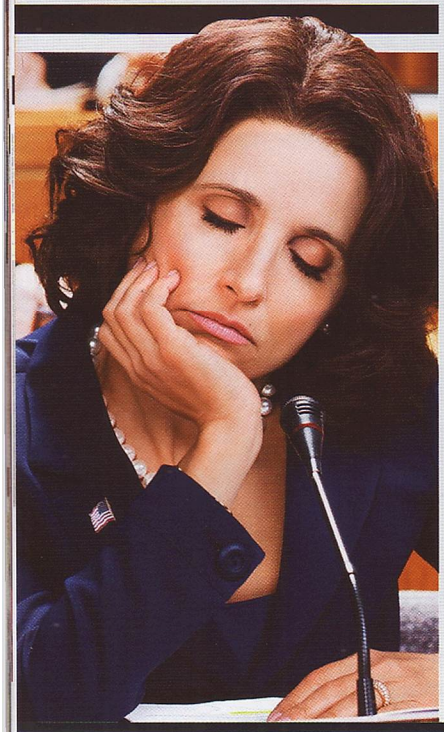
Więcej na: www.ebook4all.pl



SE|RIA|LE

Kobiety w serialach

PRAWNICZKI I POLITYCZKI



Z ukłonami dla polskiej pani premier prezentujemy kreacje silnych kobiet w polityce z perspektywy amerykańskich seriali telewizyjnych.

Pani sekretarz" („Madam Secretary") – Elizabeth McCord (Téa Leoni) do świata wielkiej polityki wkracza nagle. Kiedy samolot z sekretarzem stanu ulega tajemniczemu wypadkowi, prezydent w trybie pilnym nominuje następcę. Liz pracowała na uczelni, a wcześniej była analitykiem w CIA. Znajomość języków oraz problematyki Bliskiego Wschodu pomaga jej przetrwać na trudnym froncie polityki międzynarodowej, a jej umiejętność prowadzenia czasem nawet jeszcze trudniejszych rozgrywek – w samym Białym Domu. W tle obserwujemy, jak Elizabeth próbuje łączyć pracę z życiem rodzinnym, posiadając męża i trójkę dzieci. Wszystko w klimatach serio.

„Skandal" („Scandal") – Olivia Pope (Kerry Washington) była dyrektorem biura prasowego Białego Domu, po czym odeszła, by prowadzić własną firmę dla elitarnej klienteli. Zwracają się do niej przedstawiciele władzy, którzy mają problem do rozwiązania. Kiedy syn znanego polityka popada w konflikt z prawem i trzeba sprawę wyciszyć, kiedy potrzebne są argumenty skłaniające kogoś do zmiany stanowiska, wszyscy w Waszyngtonie wiedzą, kto zajmie się tym skutecznie i dyskretnie, by nie doszło do skandalu. Olivia potrafi wykorzystywać swoje koneksje i nie przebiera w środkach. Polityczny serial akcji.

„Figurantka" („Veep") – Selina Meyer (Julia Louis-Dreyfus) miała ambicje zdobycia najwyższego urzędu w państwie, natomiast ze służbowym uśmiechem musi zadowolić się drugim miejscem jako wiceprezydent, tytułowy veep. Serial bezlitośnie naśmiewa się z miałkości polityki oraz nieustającej gry pozorów, jakiej ta wymaga, pokazując, jak to wszystko funkcjonuje od kulis. Widzimy udawanie bycia zajętym i rozchwytywanym, granie obeznanego z problematyką i rozmówcami, poparte intensywnym suflowaniem doradców, prymat wizerunku medialnego nad własnymi poglądami, chwile szczerości przy wyłączonych kamerach i mikrofonach, język zupełnie nieparlamentarny. Satyra niepokojąco podobna do świata prawdziwej polityki.

User Jama

24 – remake inny niż wszystkie

JAI ZAMIAST JACKA

Kręcenie nowych wersji kinowych czy telewizyjnych hitów w innym kraju nie jest rzadko spotykaną praktyką. Remaki najczęściej kursują między Wielką Brytanią a USA (np. „Skins", „Shameless") lub między krajami skandynawskimi a USA (np. „The Killing", „The Bridge"), jednak od czasu do czasu zdarzają się prawdziwie egzotyczne perełki. Jedną z nich stanowi... hinduska wersja „Przez 24 godziny".

W prezentowanym w 2010 roku ósmym sezonie przygód Jacka Bauera jedną z głównych ról zagrał Anil Kapoor, który wcielił się w prezydenta Omara Hassana. Hassan w serialu skończył marnie, jednak popularnemu w Indiach aktorowi formuła i fabuła „24" spodobały się tak bardzo, że postanowił zdobyć prawa do ich hinduskiego remake'u. Jak powiedział, tak zrobił. O produkcji długo było cicho, w międzyczasie amerykańska wersja zdążyła dotrzeć do końca emisji (i powrócić, chociaż to już inna bajka). Wszystko zmieniło się w październiku 2013 roku, kiedy to na ekrany indyjskich telewizorów trafił pierwszy odcinek „Dnia 1".

Zamiast Jacka Bauera mamy tu więc Jaia Singh Rathoda, pracującego nie w CTU, a w... ATU (Anti Terrorism Unit). Nie ma zamachu na prezydenta, jest za to próba uśmiercenia kandydata na premiera, który lada moment ma zostać zaprzysiężony. A zamiast Los Angeles dzielny bohater ratuje Bombaj.

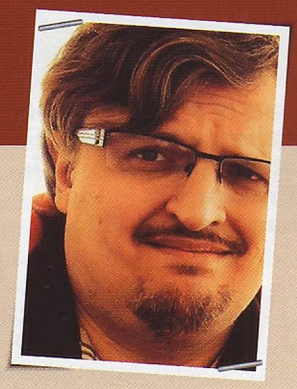
„24: India" dość wiernie podąża śladami pierwszego sezonu oryginalnych „24". To jeden z najdroższych seriali telewizyjnych kiedykolwiek wyprodukowanych w Indiach i pierwszy, który może pochwalić się gwiazdą Bollywood w roli głównej. Lokalne media ciepło przyjęły produkcję, a przychylne recenzje przyczyniły się do powstania drugiego sezonu, którego premiera odbyła się w październiku. Zobaczymy, czy tej egzotycznej wersji też uda się dotrwać do dziewiątego sezonu, a na razie polecam sprawdzić, czy niezwyciężony Jack Bauer, tfu... Jai Singh Rathod oprócz kopania tyłków potrafi też śpiewać i tańczyć na polach pełnych kwiatów.

Pocztar

Więcej na: www.ebook4all.pl

FELIETON

Dziennik pokładowy kapitana Alexa



Najbardziej martwi mnie to, że teraz przyjdzie moda na lata 90.

Właściwie to już przyszła. Moda na 80. zelżała, moda na 70. jest historią, 60. wspominają tylko najodporniejsi na psychostymulanty hipisi, a mody na 50. nawet nie pamiętam i dobrze mi z tym. Choć przecież bankowo była. Za to moda na 90. nieśmiało daje już o sobie znać. Jeszcze nie widziałem żadnego artykułu na ten temat na jakimś portalu czy w periodyku, no ale takie artykuły tylko przypieczętowują obecność zjawiska. I na pewno niedługo zaczną się ukazywać.

Ta moda na lata 90. ma jeden fajny wymiar, jedną rzecz, z której się cieszę. Mianowicie wrócił Secret Service, wrócił z przytupem i hukiem, wrócił w ładnym stylu. Wierny swej tradycji, z ambicjami i masą gwiazd na pokładzie. I ze mną na przyczepkę. Ho, ho, ho. Ciekawe, czy ja sprzed dwudziestu lat podałbym sobie rękę po wiadomości, że napisałem coś do Secretu. Pewnie tak. Choć raczej niechętnie.

Więc długo żyj, Secrecie, przyjmijcie gratulacje, twórcy, przyjmij ukłon do ziemi, droga społeczności, która tak hojnie sfinansowałaś ten projekt. Bardzo starannie ważąc słowa, twierdzę, że jest to jedyna znana mi korzyść z mody na lata 90. Ya rly.

Bo, droga gimbazo, lata 90. to był syf. Czysta, żałosna beznadzieja. A wiem, co mówię, jako że to czas mojej młodości. Tak zwane najlepsze lata. Wówczas był Top Secret i Gambler. Liceum i studia. Wakacyjne wyjazdy i imprezy do rana. Pierwsza miłość, która okazała się tą ostatnią i na zawsze. Te wszystkie klimaty. A jednak z przekonaniem twierdzę: to był syf. Spróbuję wam wytłumaczyć dlaczego.

Nie chcę się wdawać w politykę i ogólną teorię przemian ustrojowych. Być może nie dało się inaczej. Może wręcz było najlepiej, jak mogło być. Ale przez to wcale nie było miło. PRL to był jakiś etos, oczywiście zbrodniczy, ale w czasach, które ja pamiętam, czyli latach 80., już całkowicie atrapowy, choć niewątpliwie obecny.

Natomiast lata 90. to był chaos. Te dziwne budy, te stragany, ta rzeka rzęchów z Niemiec, które natychmiast zakorkowały, a zaraz potem zniszczyły nasze słabe drogi, o rozbudowie których nikt nawet nie myślał. To poczucie osuwania się państwa, braku wizji i kierunku. Te kiepskie i drogie knajpy. Ta dresiarska bandyterka na ulicy, której trzeba się było całkiem serio bać. I do tego zupełnie, jak już wiemy, kłamliwa narracja, że „wolny rynek wszystko uleczy", z nieco tylko ciszej dopowiadanym zdaniem, iż pierwszy milion, albo i parę, trzeba ukraść. Co i też czyniono.

RYS. P. PIECHNIK, FOT. ARCHIWUM REDAKCJI

Popatrzcie na tę biedę w kulturze – poza jednym Sapkowskim i dobrym okresem Kultu w zasadzie nic ciekawego w literaturze i muzyce z tych lat nie przychodzi mi do głowy. A jakiś dobry polski film? Kiler? Wolne żarty… Nawet o ówczesnych polskich grach lepiej nie wspominać. W imię solidarności i patriotyzmu chwaliliśmy je wtedy mocno na wyrost, ale to dopiero XXI wiek przyniósł rzeczywiście wielkie, znaczące tytuły made in Poland, z których można być dumnym.

Więc tak to było, drogi czytelniku. Teraz się to wypoleruje, podpicuje, wyciągnie z piwnicy parę zapomnianych gwiazd i będzie jak z disco polo, skądinąd sztandarowym wytworem tejże epoki. Stanie się to częścią kultury masowej i wszyscy będziemy wesoło pląsać przy „Majteczkach w kropeczki". Może wszyscy, ale nie ja. Ktoś to musi napisać wprost: to był obciach, jest obciach i będzie obciach. Nie przyjmuję argumentu „toż to nasza młodość!".

Nie dajcie się zwieść, siostry i bracia w Secrecie, nie dajcie się zwieść. Poczekajcie na modę na lata zerowe. To już rzeczywiście było coś.

Alex

Więcej na: www.ebook4all.pl

Kultura w MMO

CO SPRAWIA, ŻE MAMY DO CZYNIENIA Z CHAMSTWEM I WROGOŚCIĄ?

Spotkałem się ze stwierdzeniem, że im niższy próg wejścia w grę online, tym większe chamstwo grających. Prawda jest jednak bardziej złożona.

EVE Online

Muszę przyznać, że jestem wielkim fanem gier MMO (Massive Multi-Player Online Games). Zwłaszcza takich z otwartym światem, gdzie można swobodnie przemierzać ogromne przestrzenie i wykonywać w wybranej kolejności setki zadań. Jednak nieuchronną konsekwencją grania w tego typu tytuły jest konieczność obcowania z innymi ludźmi, nie zawsze z takimi, z jakimi byśmy mieli ochotę.

Szerokim echem odbiła się w wakacje premiera Might & Magic: Heroes Online, będącego wskrzeszeniem kultowej trzeciej części Heroes of Might & Magic. Co ważne, gra jest darmowa i w wersji przeglądarkowej, niewymagającej instalowania klienta na komputerze. Mocno reklamowana produkcja niestety nie zachwyca – niestabilne serwery psują rozgrywkę (a przynajmniej działo się tak w okresie kanikuły). Ponadto MM:HO zostało w dużym stopniu skażone nieodłącznym elementem darmowych gier przeglądarkowych, czyli wszechobecnymi mikropłatnościami. Stopień ich nasilenia nawet dla takiego weterana jak ja przekracza dopuszczalne normy, lecz nie to ostatecznie zadecydowało o wyrzuceniu Heroes Online z zakładek. Sprawił to poziom agresji, z jaką na czacie traktowali się nawzajem gracze. Po tytule wzorowanym na dość starym dziele spodziewałem się osób, które grały w leciwe „Hirołsy", a po nich – z racji wieku bądź zainteresowania w sumie niełatwą pozycją – pewnej kultury osobistej. Srodze się zawiodłem!

Trollowanie, wyzwiska, pyskówki – zachowanie graczy było wręcz niesmaczne. Wydawało się, że nie uruchomili oni gry, by się spotkać i przeżyć – wirtualną, bo wirtualną – przygodę, by zmagać się z przeciwnikami i zdobywać kolejne poziomy. Jak zauważyłem i doświadczyłem, zaproszenia do wspólnej gry (a na takową jest nastawiona wspomniana odsłona cyklu) są ignorowane, można się za to spotkać z pogardą („nie dasz sobie rady, leszczu?") lub po prostu z prostackim „s^$#%@laj". Jak dla mnie sens grania w taką „onlajnówkę" jest żaden. Poziom rozmów na czacie głównym był nawet niższy niż w World of Tanks podczas gier losowych, a to już o czymś świadczy.

Firefall

POZYCJE, W KTÓRYCH NIEZBĘDNA JEST KOOPERACJA I KTÓRE NASTAWIONE SĄ NA GRUPOWE ROZWIĄZYWANIE ZADAŃ, WYDAJĄ SIĘ GENEROWAĆ MNIEJ AGRESJI

Rozczarowany MMO, lecz nadal od nich uzależniony, z pewną taką nieśmiałością sięgnąłem po inną darmową grę, tym razem z trochę wyższej półki,

Więcej na: www.ebook4all.pl

Might & Magic Heroes Online

mianowicie – Firefall. To produkcja kalifornijskiego Red 5 Studios, która powstawała przez ostatnie 4 lata. Wyznam szczerze, że zakochałem się w niej. Tak jak niegdyś wielkie wrażenie zrobił na mnie World of Warcraft, który wciągnął mnie na długie miesiące, tak jak pochłonęło mnie EVE, tak teraz Firefall wyciągnął po mnie swoje macki. Co jest w tej grze tak dobrego? Bardzo wiele – grafika łącząca mangę i SF, ciekawe questy, dopracowane instancje i dobrze wyważona promocja monetyzacji. Kupowanie dodatkowych przedmiotów oczywiście ułatwia rozgrywkę, ale bez nich też da się żyć, a część z nich (np. pojazdy) można zdobyć bez konieczności wydawania realnej kasy.

Tym, co sprawia, że Firefall pozytywnie wyróżnia się na tle innych MMO, jest jednak przede wszystkim nastawienie graczy do gry i do siebie nawzajem. Już w pierwszej godzinie byłem tak zaskoczony panującą tu atmosferą, że zastanawiałem się, czy nie trafiłem przypadkiem do jakiejś zamkniętej bety, gdzie deweloperzy grają z dobranymi testerami. Ale nie, gra ściągnięta ze Steama, wersja 1.0, czyli już prawilna.

Najpierw słowo wstępu – Firefall kładzie duży nacisk na kooperację. Wypełnianie misji jest o wiele prostsze, gdy robi się to w grupie 2 – 3 osób. Tytuł generuje na bieżąco różnego rodzaju tzw. eventy, czyli sytuacje na mapie, polegające przeważnie na obronie kogoś lub czegoś i wystrzelaniu wrogów – można w nich uczestniczyć bądź nie, ale pomoc innym w takim evencie, nawet gdy się do niego dołączyło pod koniec, jest nagradzana w zależności od wkładu. Dlatego też, gdy na początku nie mogłem poradzić sobie z zadaniem i poprosiłem na czacie o wsparcie, nie musiałem na nie długo czekać. Dosłownie po kilku minutach pojawiło się dwóch graczy i wspólnymi siłami dokończyliśmy trudną misję. Oczywiście zrewanżowałem się i tak zarwałem noc, ale na tym właśnie polega urok gier MMO.

Nie był to odosobniony przypadek – sam wielokrotnie biegłem innym na pomoc czy liczyłem na nią (i ją otrzymywałem). Za każdym razem w oczy rzucała się wysoka kultura osobista graczy oraz ich otwartość na współtowarzyszy. Żadnej agresji słownej, żadnego spamu ogłoszeniami sprzedaży przedmiotów, które zaśmiecają czat. Granie w ten tytuł przypomina zabawę z przyjazną grupą znajomych, a nie z dziesiątkami tysięcy obcych sobie ludzi.

Dlaczego więc tak się dzieje? Co sprawia, że w niektórych darmowych produkcjach mamy do czynienia z chamstwem i wrogością, a w innych takiego zjawiska nie ma bądź jego skala jest znikoma?

Zaryzykowałbym wniosek, że to sama konstrukcja gry skłania do takich, a nie innych zachowań. Pozycje, w których niezbędna jest kooperacja i które nastawione są na grupowe rozwiązywanie zadań, wydają się generować mniej agresji między graczami. Agresja bowiem okazuje się nieopłacalna – po co bawić się z kimś, kto cię obrzuci wyzwiskami? Działają więc hamulce i regulacje społeczne, które promują pewne postawy, piętnując inne, i sprawiają, że po prostu da się żyć. To znaczy grać.

Odmiennie zaś dzieje się tam, gdzie nasze powodzenie nie zależy od tego, czy będziemy dla innych uprzejmi, czy też nie. Nie ma nagrody za wsparcie innego gracza, nie ma interakcji, zatem pozostałych uczestników zabawy nie traktujemy jako naturalnej części świata gry, tylko jak konkurentów do wspólnej miski. To rodzi rywalizację, a ta z kolei agresję. I myślę, że jest to niezależne od tego, czy mamy do czynienia z produkcją przeglądarkową, czy z wymagającą dużej powierzchni twardego dysku. Efekt ten może jeszcze spotęgować łatwa dostępność tytułu oraz niskie wymagania systemowe, będące w zasięgu graczy casualowych, o niższych oczekiwaniach tak wobec samej gry, jak i wobec innych użytkowników.

POZYCJE, W KTÓRYCH NIEZBĘDNA JEST KOOPERACJA WYDAJĄ SIĘ GENEROWAĆ MNIEJ AGRESJI MIĘDZY GRACZAMI

Czy jest na to lekarstwo? Nie sądzę, bo dopóki deweloperzy nie będą kłaść nacisku na kooperację, w grach nie będzie sprawnych mechanizmów zgłaszania i egzekwowania naruszeń, a sami gracze nie będą reagować na agresywne zachowania – dopóty będą miały one miejsce. Co więcej, będą coraz częstsze, ponieważ coraz więcej ludzi gra online i jest coraz więcej coraz prostych gier. Oznacza to wzrost wartości rynku, a wprowadzenie zbyt ścisłej kontroli po prostu się… nie opłaca, gdyż ograniczy napływ użytkowników. Komu to nie przeszkadza, niech gra. Ja będę wybierał te pozycje, w których można liczyć na normalne interakcje i dobrą zabawę.

Gregorius

Więcej na: www.ebook4all.pl

Statek Orion z napędem atomowym (NASA).

JAK INACZEJ na orbitę?

Gdyby w podobnej proporcji co amerykańskie wahadłowce tankować samochód osobowy, to należałoby jednorazowo lać do baku 6000 litrów, po to żeby odbyć podróż na odległość 300 km.

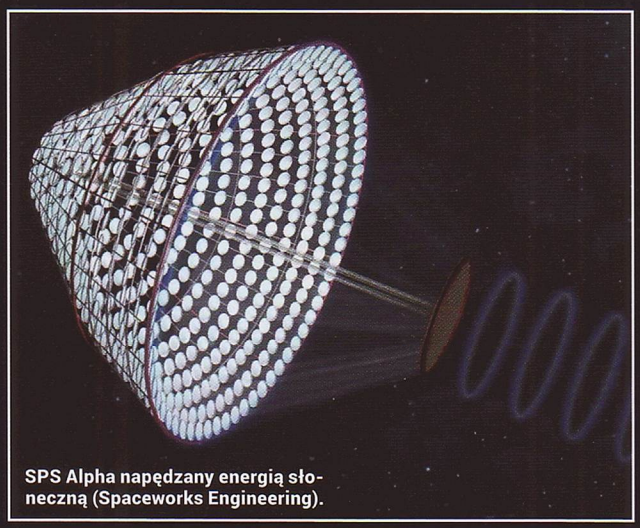
To istne błędne koło. Aby polecieć, rakieta potrzebuje paliwa. Samo paliwo sporo waży, więc potrzeba go jeszcze więcej. Im więcej paliwa, tym do jego przechowywania niezbędne są mocniejsze i cięższe zbiorniki, a więc dodatkowo trochę paliwa. W klasycznych rakietach masa ładunku to ułamek masy całego pojazdu. We wspomnianych wahadłowcach to około 1%. Aby móc poważnie myśleć o bazie na Księżycu, załogowych lotach na Marsa i jeszcze dalej, trzeba najpierw systemowo rozwiązać problem wynoszenia dużych ładunków na orbitę okołoziemską.

Wieża Ciołkowskiego

Konstanty Ciołkowski, syn polskiego zesłańca na Syberię i twórca podstaw astronautyki, już w roku 1895 opublikował eksperyment myślowy z wieżą sięgającą orbity geostacjonarnej, czyli około 36 000 km nad równikiem. Na takiej orbicie ładunek nie byłby ściągany ziemską grawitacją. Oczywiście zbudowanie tak wysokiej struktury nie jest realne i Ciołkowski dobrze o tym wiedział. Nie ma i jeszcze długo nie będzie tak mocnych materiałów, by utrzymać ciężar takiej konstrukcji. Obecnie, czyli ponad sto lat później, najwyższy wieżowiec ma niecały kilometr, ale kto wie, co nastąpi za kolejne sto lat. Sam Ciołkowski był niewątpliwym pionierem, który w czasach, kiedy nie odbył się nawet pierwszy lot samolotem, rozważał, jak pokonać grawitację w szerszej skali.

Kosmiczna winda

Przemyślenia Ciołkowskiego zostały rozwinięte w 1959 roku przez innego rosyjskiego naukowca, Jurija Artsutanowa. Zaproponował on platformę na orbicie geostacjonarnej, z której wypuszczono by dwa bardzo długie i bardzo mocne kable, jeden w dół do kotwy na Ziemi, drugi daleko poza orbitę geostacjonarną, powiedzmy w połowie drogi z Ziemi na Księżyc, do umieszczonej tam masywnej przeciwwagi. Na przeciwwagę działałaby siła odpychająca ją od naszego globu, co utrzymywałoby platformę w miejscu, nawet gdy wciągano by na nią coś po kablu z Ziemi. U Ciołkowskiego struktura była podparta od dołu, u Artsutanowa, dość pomysłowo, zawieszona u góry. Są dwa główne problemy z tą koncep-


SPS Alpha napędzany energią słoneczną (Spaceworks Engineering).

W KLASYCZNYCH RAKIETACH MASA ŁADUNKU TO UŁAMEK MASY CAŁEGO POJAZDU

Więcej na: www.ebook4all.pl

cją: z czego zrobić odpowiednio wytrzymałe kable oraz jak wynieść odpowiednio dużą masę na odległość rzędu 190 000 km od Ziemi. Pewne światełko w tunelu stanowi technologia bardzo wytrzymałych i lekkich nanorurek węglowych, jednak jak dalecy jesteśmy od zastosowania ich do okablowania kosmicznej windy, świadczy fakt, że najdłuższa nanorurka powstała w ciągu ostatnich 20 lat ma pół metra długości.

Wystrzał z armaty

Koncepcja przedstawiona przez pisarza Juliusza Verne'a w powieści „Z Ziemi na Księżyc" z 1865 roku może wydawać się naiwna, ale jest to jedna z możliwych metod. Pomysł, żeby wystrzeliwać przedmioty w kosmos z olbrzymiej armaty, ma jedną zasadniczą wadę. By nie zmiażdżyć ładunku, w szczególności ludzi, na pulpę pod wpływem olbrzymiego przeciążenia, lufa takiej armaty musiałaby być dość długa, a przyrost przyspieszenia stopniowy. Tradycyjna armata z prochem strzelniczym nie zadziała, ale układ, podobny do stosowanego w pociągach maglev, już mógłby. Potrzebna byłaby bardzo długa rura, powiedzmy o długości 1000 km, której wylot byłby oparty o wysoką górę np. 6 km. Taki tunel czopujemy okienkiem plazmowym, pozwalającym utrzymać w nim próżnię w celu zredukowania oporów. Potem już tylko wystarczy przez niecałą minutę dostarczać prąd o mocy 100 gigawatów i gotowe. Problemów technicznych cała masa: gdzie to zbudować, z jakich materiałów, jak zmagazynować potrzebną energię elektryczną, jak utrzymać próżnię w układzie itd. Umówmy się, że byłoby to dużo bardziej skomplikowane i kosztowne od budowy 1000 km samochodowej autostrady.

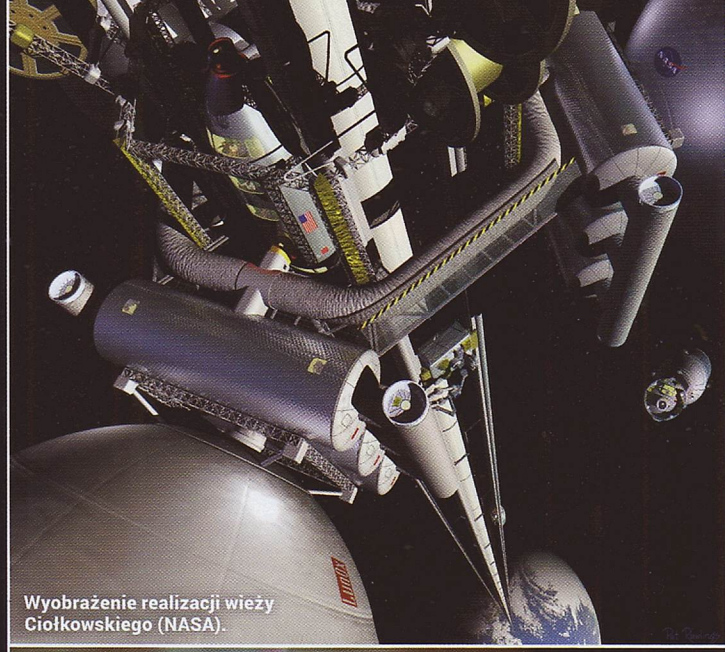
Napęd zdalny

Inny pomysł na rozwiązanie głównego mankamentu rakiet jest taki, by ich napęd i paliwo zostawały na Ziemi. Koncepcja wydaje się na pierwszy rzut oka szalona, to tak jakby zostawić silnik oraz bak z benzyną w domu i pojechać samochodem na wczasy. A jednak można próbować tak zrobić, wykorzystując dużej mocy wiązkę mikrofalową lub laserową. Aparatura oraz źródło energii znajdowałyby się na Ziemi, a lekki moduł transportowy zasilany byłby energią transmitowaną zdalnie. Powinien mieć jakiś rodzaj wymiennika energii, który zamieniałby energię mikrofal lub lasera na odrzut potrzebny do osiągnięcia orbity. W tym rodzaju napędu można skupić dużo większe energie niż te dostarczane przez paliwa chemiczne. Transmitery musiałyby namierzać statek przez całą fazę lotu z napędem, czyli do 10 minut. Obecnie dostępne urządzenia generujące mikrofale potrafią przekazać 1 MW energii i kosztują około miliona dolarów. Do podstawowego systemu byłoby potrzeba prawie stu takich urządzeń. Pozostaje tylko opracować odpowiednio wydajny wymiennik energii.

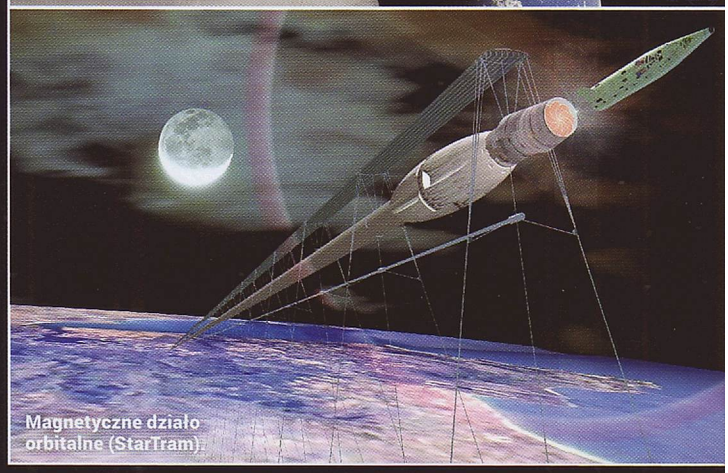
Moc atomu

Nawet najlepsze paliwo chemiczne nie da takiego kopa jak energia łańcuchowej reakcji atomowej. Oczywiste jest zatem, że rozważano zastosowanie napędu nuklearnego. Studium badawcze nazwane projektem Orion wystartowało w USA w 1958 roku. W wielkim uproszczeniu: statek detonowałby bezpośrednio za sobą jedna po drugiej małe bomby atomowe, o mocy odpowiadającej wybuchowi 30 ton trotylu, co zapewniałoby siłę odrzutu. Sam statek miałby stosowną osłonę oraz system wytłumiania wstrząsów „wygładzający" impulsowy charakter napędu. Według obliczeń teoretycznych taki statek orbitalny, przy masie mniejszej o połowę od dużo późniejszego wahadłowca, mógłby zabierać ponad dziesięciokrotnie więcej ładunku. Wadą rozwiązania jest nieuniknione skażenie promieniotwórcze w rejonie startu oraz opad przenoszący się z wiatrem na wielki obszar. Dodatkowo lepiej nie myśleć, co by się stało, gdyby statek miał awarię i wszystkie powiedzmy 800 bomb atomowych na pokładzie uległoby jednoczesnej detonacji.

User Jama

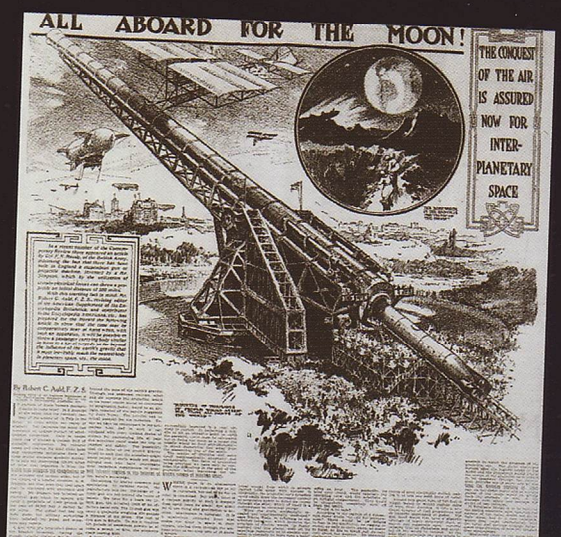


Wyobrażenie realizacji wieży Ciołkowskiego (NASA).



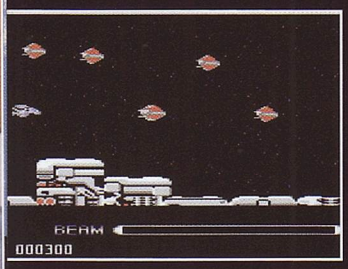
Magnetyczne działo orbitalne (StarTram).

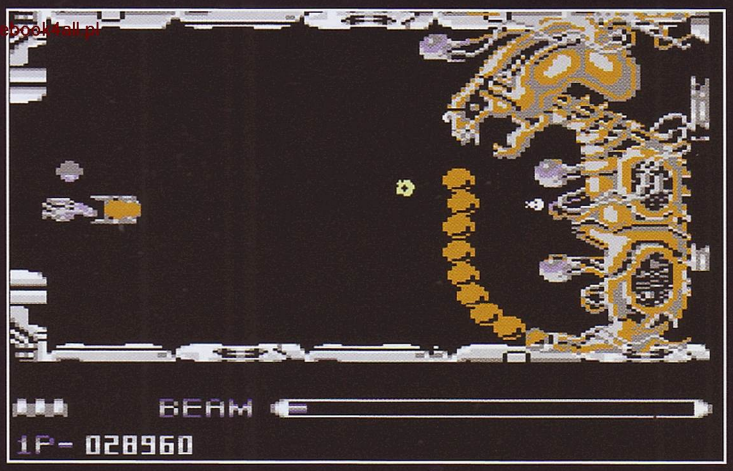
OBECNIE DOSTĘPNE URZĄDZENIA GENERUJĄCE MIKROFALE POTRAFIĄ PRZEKAZAĆ 1 MW ENERGII I KOSZTUJĄ OKOŁO MILIONA DOLARÓW



Więcej na www.epoolhall.pl

R-Type





W ***1987 roku język gier wzbogacił się o nowe, pojemne i klinicznie precyzyjne pojęcie. R-Type. Słowo definicja. Stwierdzenie pokroju „gram w horyzontalnego shoot'em upa" przestało mieć sens. „R-Type" wystarczało za całą konwersację: „W co grasz?" „W to i to". „A co to jest?" „Taki R-Type". Później chyba tylko słowo „Doom" miało podobną moc. To nie żart. Tak właśnie działało na wyobraźnię dzieło Japończyków z Innovation in Recreationic Electronic Media (IREM).***

R-Type stał się ikoną nie przez przypadek. Wieloletnie doświadczenie dewelopera na rynku arcade zaowocowało w pełni dojrzałym, zwartym i świadomym produktem. Produktem promieniującym nową mocą: w pomysłach, mechanice, wizji artystycznej. A warto pamiętać, że konkurencja w tych latach była ogromna. Capcom od 1984 roku wyznaczał trendy w projektowaniu pionowo zorientowanych shmupów swoją legendarną serią 19xx. Po drugiej stronie stało Konami z unikalną mechaniką zdefiniowaną jeszcze w 1985 roku przez cykl Gradius (Nemesis). Inni zadowalali się rozwijaniem tych rozwiązań i nikt nie spodziewał się nadchodzącej rewolucji.

Dotyczyła ona zwłaszcza mechaniki walki. Większość shmupów tamtej dekady koncentrowała się na zwiększaniu siły ataku kontrolowanej przez gracza jednostki: liniowo jak w 19xx i wielotorowo jak w mechanice Gradiusa. IREM poszło dalej – siłą trzeba było zarządzać! W ten sposób nasz pojazd R-9 miał dwa tryby ataku. Konwencjonalny oraz Wave Cannon, który musieliśmy załadować, zanim strzeliliśmy potężnym promieniem lasera. Nowością były też moduły (Force Weapons), które swobodnie doczepialiśmy z przodu lub z tyłu statku, osiągając różne efekty. Co więcej, mogliśmy taki moduł uwolnić, by funkcjonował jako drugi, inteligentny statek. No i ta siła ognia i poczucie mocy! Mało która gra potrafiła dostarczyć podobnych wrażeń.

Silne emocje wzbudzała też wizja artystyczna i jakość poziomów. Zgodnie z fabułą statek R-9 był ostatnią nadzieją Ziemian w wojnie z wrogim imperium Bydo. Projekty, wzorowane na pracach H.R. Gigera, zaskakiwały oryginalnymi kolażami insektoidalnych organizmów i maszynerii. Żaden konkurencyjny tytuł, uwzględniając wydane w tym samym roku legendarne Life Force, nie dorównywał R-Type spójnością i siłą wyrazu.

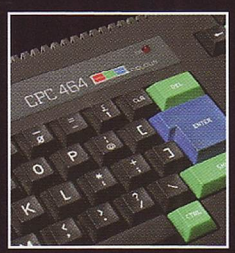
Wbrew powielanej w prasie opinii, że edycja na ZX Spectrum jest najdoskonalsza, to właśnie port na C64 zasługuje na największe uznanie

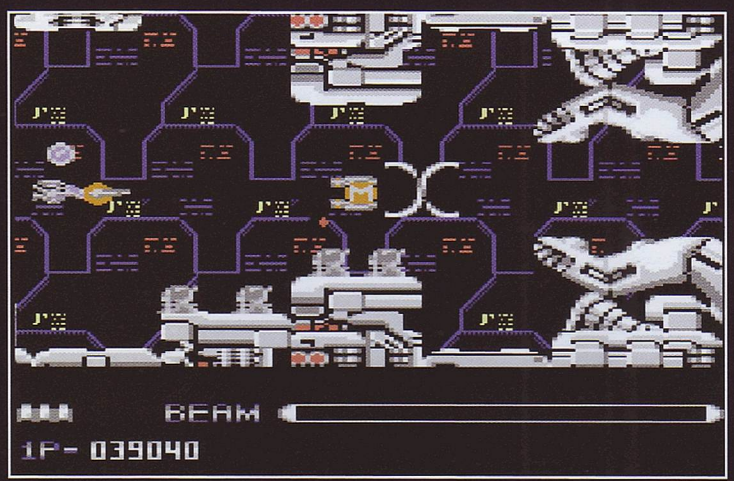
Ostatnim istotnym czynnikiem, który zagwarantował grze IREM długowieczność, okazały się konwersje na platformy domowe. R-Type uważa się za jedną z pierwszych udanych konwersji z arcade. Dotyczy to też wersji na C64. Wbrew powielanej w prasie opinii, że edycja na ZX Spectrum jest najdoskonalsza, to właśnie port na Commodore'a zasługuje na największe uznanie. Powodów jest kilka. Przede wszystkim jakość grafiki i szybkość animacji dorównuje wersjom 16-bit. Po drugie – programowaniem na tę maszynę zajął się nie kto inny, tylko Manfred Trenz, legendarny twórca Turricana i Giana Sisters. Widać to na każdym kroku. Nawet wersja na Amigę nie ma tak dobrze odzwierciedlonego zachowania terenu, wliczając w to spektakularną animację stopniowego włączania drugiego planu. Jakby tego było mało, muzykę skomponował nie mniej legendarny Chris Hülsbeck (Apidya, Turrican). Tytuł jest szalenie grywalny i gdyby nie stworzony jeszcze w tym samym roku i wysiłkiem tego samego zespołu fenomenalny klon o nazwie Katakis, z czystym sumieniem można by uznać R-Type za commodore'owy shmup nr 1. Nie zmienia to faktu, że gra jest warta każdej spędzonej z nią chwili. Również dzisiaj.

Ziemek

Manfred Trenz

Urodzony w 1965 roku niemiecki projektant gier pracuje do dziś. Ostatnio pisał gry na Nintendo DS.



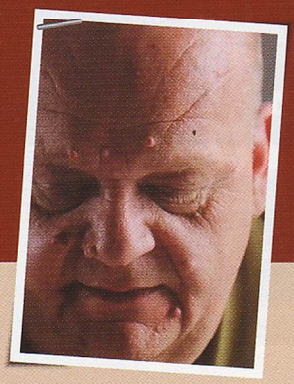


Wydawca:
Irem
Platforma:
Amiga, Amstrad CPC, Android, Arcade, Atari ST, Commodore 64, Game Boy, iPad, iPhone, J2ME, MSX, Nintendo 3DS, PC-88, SEGA Master System, Sharp X68000, TurboGrafx-16, TurboGrafx CD, Wii, ZX Spectrum
Data premiery:
1987

Więcej na: www.ebook4all.pl

SECRET FELIETON SERVICE

Hi there,



Regularnie pisać felietony to tak, jakby oddawać stolec na rozkaz – mawiał pewien znany, legendarny dziś publicysta. I jest to prawda.

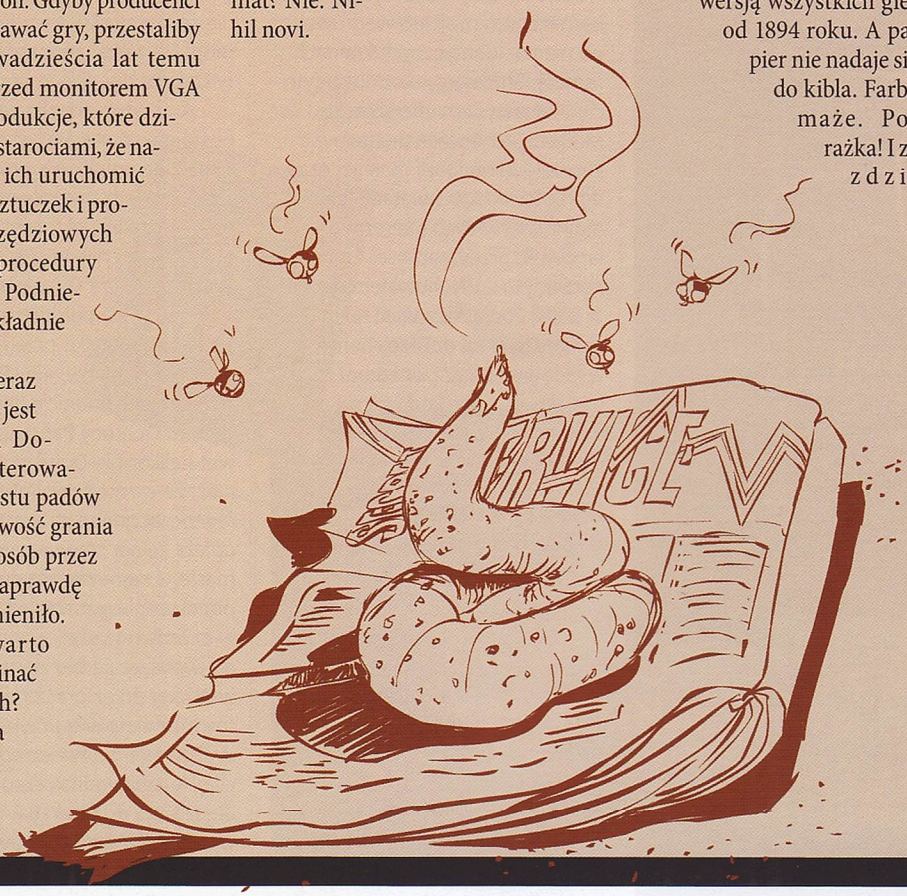
Zasadniczo wydaje się, że każdy dzień przynosi jakieś tematy dla felietonisty, ale po krótkiej weryfikacji okazuje się jednak, że tylko wyjątkowy grafoman pisałby o takich pierdołach. Więc – co robić? O czym tu pisać? Młodzieńcze środowisko growe podnieca się nowymi wydaniami starych tytułów. Można rzec: „stare wino im leją w nowe bukłaki, a oni chętnie piją". Czym tu się kręcić? Show must go on. Gdyby producenci przestali wydawać gry, przestaliby zarabiać. Dwadzieścia lat temu siedziałem przed monitorem VGA i ciąłem w produkcje, które dzisiaj są takimi starociami, że nawet nie da się ich uruchomić bez pomocy sztuczek i programów narzędziowych omijających procedury systemowe... Podniecenie było dokładnie takie samo.

Chociaż teraz rozdzielczość jest HD, dźwięk Dolby Srolby, sterowanie z siemnastu padów naraz i możliwość grania z miliardem osób przez sieć, to tak naprawdę nic się nie zmieniło. Więc czy warto o tym wspominać w felietonach? Wątpię. Za kolejne dwadzieścia lat gimbus, siedząc w klasie, będzie napieprzać w jakieś GTA MCMLXXV praktycznie niezauważalnie dla nauczyciela, bo wszczepi sobie biokonsolę z biopadem. Bardzo czujny obserwator być może zarejestruje dziwne ruchy gałek ocznych i nerwowe tiki, kiedy grający myślami skłoni bohatera do działania. Podejrzewam, że ktoś dobrze zarobi na wykrywaczach takich biokonsol. I co? Czy to jest temat? Nie. Nihil novi.

Inny rodzaj ekscytacji wzbudził swoim ponownym pojawieniem się Secret Service. Poruszył głównie znudzonych hejterów, którzy od dawna nie mieli się do czego przyczepić. A tu nagle powstał (jak Feniks z popiołów, jak lud warszawski w 1944) temat do fappeningów. Przeglądając sieć, mogłem się więc dowiedzieć, że to kiepska gazeta. Za droga. W tej cenie powinno być jeszcze 14 blurejów z darmową wersją wszystkich gier od 1894 roku. A papier nie nadaje się do kibla. Farba maże. Porażka! I ze zdziwieniem stwierdziłem, że w naszych paskudnych czasach internetowych, kiedy prasa drukowana upada z braku czytelników i wszyscy mówią „tak się dzieje przez konkurencyjny internet", właśnie internauci wydają się najlepiej znać na czasopismach. Jutuberzy, fejsbukowcy i blogerzy. Każdy z nich zrobiłby SS lepiej. Wszyscy SSpodziewali się czegoś innego. Mógłbym się tutaj z nich ponabijać, ale nie jestem fappenerem. Dlatego to też nie jest temat na felieton. Bo krytykanci nie mają zielonego pojęcia o robieniu gazet, więc dałbym im tylko powód do dalszego hejtowania. Natomiast chwalcy nie mają nic ciekawego do powiedzenia, więc pozostaje ich zignorować.

No i powoli zbliżam się do przepisowych trzech tysięcy znaków. Uff. Robi mi się lepiej. Wiedziałem, że jak zacznę od byle czego, to dalej jakoś poleci. Na koniec zostawiłem sobie oczywiście najlepszy temat. Pan Krzysztof Jackowski, nasz prorok z Człuchowa, poszukiwacz ciał – wziął ślub. Więc jednak. Postacie z gier istnieją naprawdę! Twórcy powołują je do życia, a wszystko, co ożywione, musi się wcielić. Nie ma wyjścia. Sam wiem, jaka postać wcieliła się we mnie. A w was? Spójrzcie w swoje odbicie na monitorze – czy nie przypomina wam twarzy jakiegoś bohatera z gry? Jeśli tak, to czas iść do jasnowidza po parę czarów.

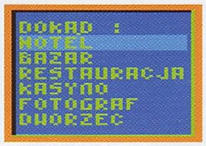
Dr Destroyer



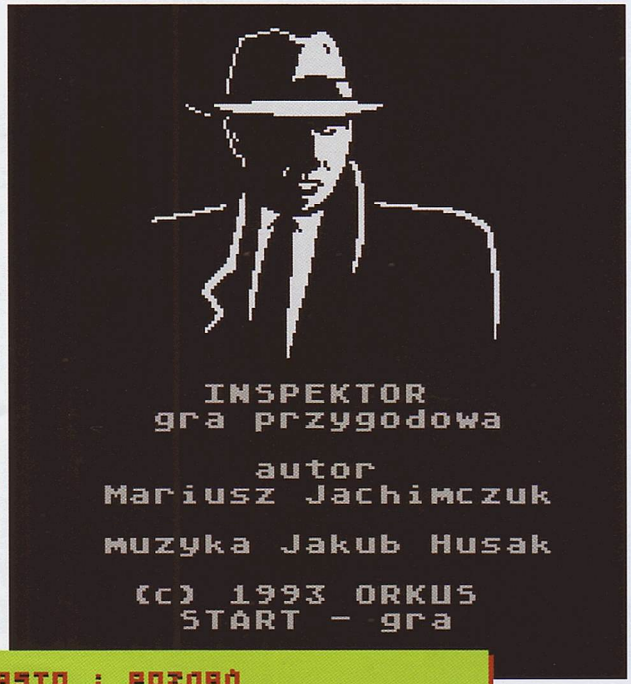
RYS. P. PIECHNIK, FOT. ARCHIWUM REDAKCJI

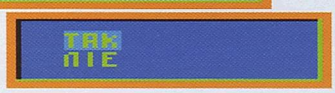
Więcej na: www.ebook4all.pl

OPERACJA KRYPTONIM „WOLAND”



Na początku lat 90. ośmiobitowe Atari umiera na naszych oczach. Choć nadal jest to najpopularniejszy komputer wśród polskiej młodzieży, na Zachodzie przestają ukazywać się przeznaczone na to urządzenie programy i gry. W efekcie posiadacze poczciwych atarynek z zazdrością patrzą na właścicieli sprzętu marki Commodore 64 i Amiga, którzy na niedzielnych giełdach przebierają w nowościach. „Może czas odstąpić tę myśl technologiczną dalej na wschód” – uprzejmie sugeruje na łamach czasopisma Top Secret Waldemar „Pegaz Ass” Nowak. Nie wszyscy jednak chcą skorzystać z tej propozycji.





Miłośnikom Atari z pomocą przychodzą krajowi autorzy, a rodzime gry, choć przecież nie muszą obawiać się (nieistniejącej) zagranicznej konkurencji, zachwycają pomysłami i jakością wykonania. Laboratorium Komputerowe Avalon słynie ze znakomitych komnatówek (Misja, Hans Kloss) i przygodówek (Klątwa, Władcy Ciemności), Mirage proponuje świetne strategie (Kolony, Władca, Książę) i strzelaniny (Operation Blood, Najemnik), a ASF zaskakuje ciekawymi produkcjami z pogranicza różnych gatunków (Miecze Valdgira, Magia Kryształu czy Artefakt Przodków). Oferta dla graczy jest bogata, z czasem jednak zaczyna nużyć przewidywalnością kolejnych wojennych czy kosmicznych misji lub wędrówek po niemal identycznych krainach fantasy. Studiujący na Uniwersytecie Warszawskim informatykę Mariusz Jachimczuk postanawia zaprosić posiadaczy małego Atari do nieco innego świata: bazarów, mafii, szemranych interesów, łapówek, przestępczości i przemytu. „Wychowałem się w Białej Podlaskiej, więc takie klimaty były mi dobrze znane” – wspomina. Przez ponad pół roku projektuje, pisze kod i piksel po pikselu tworzy grafikę gry Inspektor.

Między Łodzią a Wałbrzychem

W grze Jachimczuka z ponurymi realiami Polski wczesnych lat 90. musi zmierzyć się agent CIA, tropiący handlarza materiałami rozszczepialnymi, który gdzieś w naszym kraju planuje dobić transakcji z odbiorcami z Rosji. „To zadanie od samego początku zapowiadało się nietypowo” – wprowadza w klimat Inspektora redaktor magazynu Secret Service. „Przerwany w nocy urlop, wariacki kurs dziwnie brzmiącego języka, batalia o zgodę Polaków na przeprowadzenie akcji, wreszcie mrożące krew w żyłach lądowanie w airporcie Lotnisko Międzynarodowe, gdzie zniknęła twoja walizka. Pozbawiony gotówki, garniturów, paszportu i broni, zostałeś zdany na siebie”. Tak pechowo rozpoczyna się ściśle tajna operacja o kryptonimie „WOLAND”. Oficjalnie ambasada USA nic nie wie o tej misji. Na wykonanie zadania jest tylko kilka dni.

Amerykanin trafia na postój taksówek, skąd wyrusza na zwiedzanie miejsc, które dziś można oglądać już tylko w „Psach” i „Ekstradycji”

Amerykanin trafia zatem na postój taksówek (w tej roli śliczne czerwone polonezy), skąd wyrusza na zwiedzanie miejsc, które dziś – poza Inspektorem – można oglądać już tylko w „Psach” i „Ekstradycji”. Agent CIA szybko przekonuje się, że na polskich bazarach da się nabyć nie tylko przedmioty codziennego użytku, ale także garnitur, broń i amunicję, legitymację Urzędu Ochrony Państwa, a nawet helikopter. Dowiaduje się również, że w restauracji obok posiłku regeneracyjnego za dodatkową opłatą kelner serwuje cenne informacje, a najpewniejszą metodą na pomnożenie gotówki jest wizyta w czynnym w nocy kasynie (uwaga: nie wpuszczają bez garnituru). Prowadzony przez gracza bohater ma również wątpliwą przyjemność podróżowania po Polsce koleją – pociągi kursują jednak rzadko, nie dojeżdżają do wszystkich miejscowości, spóźniają się i nawet najbardziej precyzyjnie wyliczoną trasę

Więcej na: www.ebook4all.pl

potrafi skomplikować strajk kolejarzy. W zasadzie lepiej więc od razu zrezygnować z usług PKP i kupić sobie śmigłowiec.

„Wierna symulacja rzeczywistości"

Zwiedzający miasta, takie jak Łódź, Przemyśl, Wałbrzych, Terespol, Włodawa, Kutno czy Sanok, śpiący w podrzędnych hotelikach, stołujący się w tanich bufetach i knajpach (brak snu i jedzenia szybko doprowadziłby do choroby, a wizyty w polskim szpitalu Amerykanin mógłby już nie przetrzymać), przeglądający lokalną prasę w poszukiwaniu użytecznych informacji, grający w trzy karty na bazarach, ubijający drobne interesy z polskim półświatkiem i funkcjonariuszami policji – jak widać, nieustraszony agent CIA jest gotów na każde poświęcenie, by tylko powstrzymać niebezpiecznego handlarza. Jak przestrzega dołączony do gry „Poradnik agenta", jeśli transakcja z Rosjanami dojdzie do skutku, Bliski Wschód może wyprodukować pierwsze głowice nuklearne!

Fabuła Inspektora, podobnie jak przywoływane wyżej przeboje filmowe, udanie łączy przaśne realia ówczesnej Polski z akcją znaną z zachodniego kina. „Pościgi, podróże, hazard, mafia, ciemne interesy, niebezpieczne materiały" – zachęca prasowa reklama gry, obiecując przy okazji „wierną symulację rzeczywistości". Nic zatem dziwnego, że posiadacze ośmiobitowego Atari z chęcią podejmują się realizacji misji agenta CIA.

Ostatecznie Inspektor okazuje się zdecydowanie statyczną grą decyzyjną, w której za pomocą joysticka należy wybierać pozycje z menu, przemieszczać się do kolejnych lokacji i pozyskiwać potrzebne przedmioty, kontrolując jednocześnie stan zdrowia i dostępne fundusze. Poczynaniom gracza towarzyszą tylko niewielkie ilustracje, kilka skromnych animacji i muzyka Jakuba Husaka. „Gra rozbudowana jest w stopniu zapewniającym interesującą rozgrywkę, miejscami uderzając jednak w nieuchronną monotonię" – pisze lekko znudzony recenzent magazynu Secret Service.

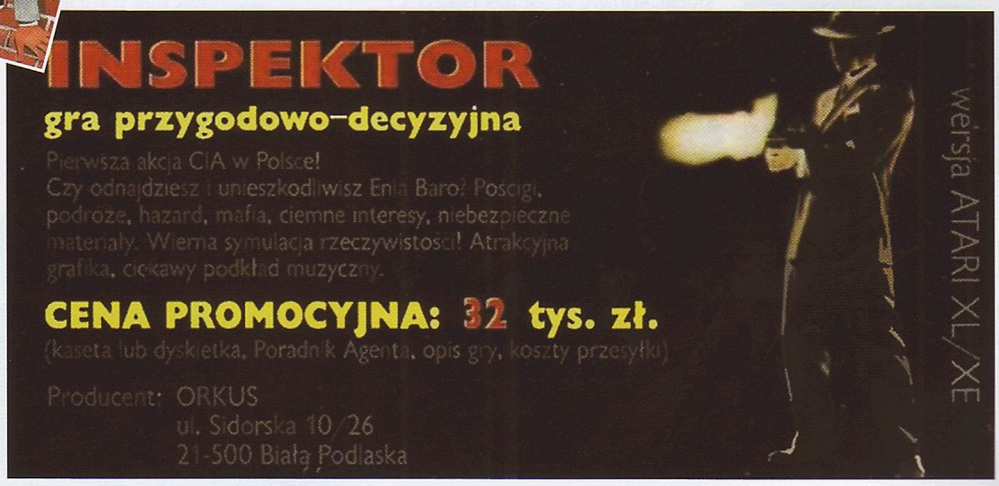
Debiutancka produkcja Mariusza Jachimczuka, wydana zresztą samodzielnie przez autora, zyskuje jednak uznanie wygłodniałych miłośników Atari XL/XE. A jest ich, mimo trudności z dostępem do oprogramowania, wciąż wielu. W ankiecie przeprowadzonej w 1994 roku jeszcze 9% czytelników czasopisma Top Secret przyzna się do posiadania takiego komputera (najpopularniejsza okaże się wówczas Amiga – 30%, rozmaitych pecetowców będzie 25%, a właścicieli ośmiobitowych maszyn spod znaku Commodore'a – 22%). „Choć pisanie Inspektora spowodowało problemy z zaliczeniem niektórych przedmiotów na studiach, sprzedaż gry stanowiła istotne wsparcie dla mojego studenckiego budżetu" – wspomina autor, który jednak wkrótce także kupi peceta i stworzy na nim popularny program do nauki języka angielskiego (Profesor Henry).

Autorzy niebanalnych, oryginalnych gier, takich właśnie jak Inspektor, przedłużyli życie 8-bitowych maszyn na tyle, na ile było to możliwe

Zresztą – pecety ostatecznie kupią wszyscy, a Atari również w Polsce stanie się sprzętem wymarłym. Autorzy niebanalnych, oryginalnych gier, takich właśnie jak Inspektor, i tak przedłużyli życie tych maszyn na tyle, na ile było to możliwe.

Bartłomiej Kluska

Wydawca:
Orkus
Platforma:
Atari XL/XE
Data premiery:
1993



Więcej na: www.ebook4all.pl

Szok dla systemu

TEKST NA ŻYCZENIE
PIOTR GLIŹNIEWICZ

Głosu SHODAN użyczyła amerykańska wokalistka, Terri Brosius.

Wydany przez Origin Systems System Shock oraz jego druga część, to dzieła wyprzedzające swoje czasy, dzieła, które położyły podwaliny pod współczesne RPG akcji.

Pierwszy System Shock ujrzał światło dzienne w roku 1994. Była to pozycja fabularna, przez niektórych mylona z klonem Dooma. Jednak o ile w tym drugim tytule należało rozwalać wszystko, co się rusza, w tym pierwszym trzeba było jeszcze myśleć. Rzecz działa się na stacji Cytadela (nazwy tej użyto również w dużo późniejszej serii Mass Effect), należącej do korporacji TriOptimum. Gracz wcielający się w hakera miał włamać się do sztucznej inteligencji zwanej SHODAN, obsługującej stację. Sprawy się jednak nieco komplikowały, dość powiedzieć, że to owa inteligencja przejmowała kontrolę nad Cytadelą, przeprogramowywała wszystkie roboty, a załogę przemieniała w cyborgów tudzież eliminowała.

Pistolet laserowy Apollo H4

Pistolet Talon M2A3 kaliber .45

Druga część gry dotarła do użytkowników w roku 1999, a jej akcja rozpoczynała się 30 lat po zniszczeniu Cytadeli. Podnoszące się z bankructwa TriOptimum stworzyło eksperymentalny statek z napędem nadświetlnym. Ochrzczony jako „Von Braun" wyruszał w swój pierwszy rejs. W dużym skrócie: tu też następowały komplikacje, w wyniku których gracz, będący teraz żołnierzem wybudzonym z kriogenicznego snu, musiał walczyć z zainfekowaną wirusem załogą, a także ponownie zmierzyć się z SHODAN.

Wspólny mianownik obu odsłon stanowi właśnie postać arcyprzeciwnika, jednego z najlepszych w historii gier komputerowych. SHODAN zwodzi gracza, przekomarza się z nim, zdradza go, obraża, grozi mu, bawi się w kotka i myszkę. Objawia się w postaci cybernetycznej kobiecej twarzy, a głos ma taki, że ciarki przechodzą po plecach. Wokal zacina się, nakłada na inne rozbrzmiewające w tle, zmienia wysokość – to prawdziwy majstersztyk zaprezentowania sztucznej inteligencji, którą ogarnęło szaleństwo.

Obie gry pojawiły się w rodzimych wersjach językowych. Pierwsza część została wszakże spolszczona zupełnie po partyzancku. Jako że nasz rynek gier właściwie jeszcze wtedy nie istniał, dystrybutor miał zgodę producenta na wprowadzanie zmian, natomiast nie otrzymał w tej materii żadnego wsparcia. Trzeba było zatem tak trochę po hakersku rozpracować mapy czcionek zastosowanych w grze, po czym dorobić ogonki oraz kreseczki, wstawiając polskie litery w miejsce rzadko używanych znaków. Teksty nadpisano na angielskich, co oznaczało, że mogły być tylko tak długie jak oryginał, a wiele polskich wyrazów jest dłuższych. Choć ułomne, miejmy nadzieję, że spolszczenie to dało jednak graczom radość obcowania z tą kultową grą. Druga odsłona została już wydana w czasach, kiedy producent mógł pobrać przetłumaczone teksty i wkompilować je w grę, tak jak to powinno być zrobione.

Trzecia część cyklu nigdy nie powstała, choć seria stała się inspiracją dla wielu późniejszych dzieł, a rozwiązania z zakresu interfejsu i mechaniki rozgrywki, wtedy nowe, dzisiaj są już standardem. Do duchowego powinowactwa z tą produkcją z dumą przyznają się twórcy spod znaku BioShocka, nawiązując zresztą tytułem do pierwowzoru.

Nieodżałowana SHODAN zaś jest obecnie nazwą specjalistycznej wyszukiwarki internetowej, czasem określanej Google'em dla hakerów. Pozwala przeczesać internet w celu odnalezienia wszelkich podpiętych urządzeń: od telefonów przez sprzęt AGD po światła uliczne, turbiny wiatrowe i zakłady energetyczne. Wiele z nich ma słabe zabezpieczenia lub w ogóle ich nie posiada, a łatwo sobie wyobrazić, co by się mogło stać, gdyby ktoś zaczął bawić się choćby semaforami kolejowymi czy nastawami elektrowni jądrowej lub niechcący otworzył sejf z groźnym wirusem w jakimś wojskowym laboratorium biomedycznym.

User Jama

Wzmacniacz psioniczny

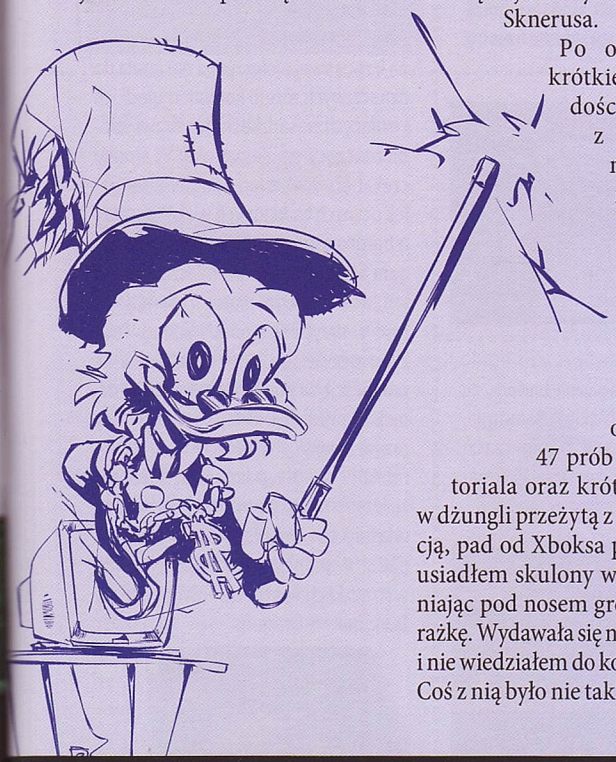
Więcej na: www.ebook4all.pl

FELIETON

To nie są stare gry, których szukasz!

Pewnego wieczoru o niesprecyzowanej pogodzie, gdy za oknem zachodził tylko pasek zadań, klikałem bezmyślnie w niebieskie literki na ekranie, aż doklikałem się do zapowiedzi czegoś, co nazywało się „remasterem" klasycznej ośmiobitowej platformówki Duck Tales, którą mgliście pamiętam z przypadkowego kartridża do Pegasusa, jaki przewinął się przez moją kolekcje w czasach, gdy były one jeszcze towarem wymiennym.

Niemniej projekt zaintrygował mnie niezmiernie, gdyż nie był to „remake", „reboot" czy „director's cut", tylko „remaster". Wtedy jeszcze nie wiedziałem, jak bardzo obce są mi implikacje tego sformułowania. Bądź co bądź, nie byłem nigdy zagorzałym fanem tej serii gier, żadnej z nich tak naprawdę do końca nie przeszedłem, a nieco znajoma wydawała się jedynie muzyka i postacie z kreskówki, którą za swoich czasów oglądałem co sobotę rano. Jednakże byłem zdecydowany i pewny, że jest to gra, której potrzebuję, więc jak tylko się pojawiła, odkurzyłem xboksowego pada i zasiadłem wygodnie, by rozkoszować się najnowszymi przygodami Sknerusa.



Po odstawieniu krótkiego tańca radości do muzyki z głównego menu i obejrzeniu intra zabrałem się za naparzanie przeciwników. Po około pół godzinie rozgrywki, obejmującej 47 prób przejścia tutoriala oraz krótką przygodę w dżungli przeżytą z podobną gracją, pad od Xboksa pofrunął, a ja usiadłem skulony w kącie, obwiniając pod nosem grę za moją porażkę. Wydawała się nie do przejścia i nie wiedziałem do końca dlaczego. Coś z nią było nie tak! A może to ze mną coś nie tak? Czy to możliwe, że zapomniałem, jak grać w gry? Po chwili zastanowienia wygrzebałem z szuflady wątpliwej autentyczności kartridż do Pegasusa ze Sknerusem na okładce i po zaledwie paru minutach rozgrywki zrozumiałem, jaki jest problem z Duck Tales: Remastered.

Grając w grę, która wygląda, jakby powstała w 2013 roku – z piękną trójwymiarową grafiką, efektami świetlnymi, ultrapłynnymi animacjami, przerywnikami, zaaranżowaną ścieżką dźwiękową i voiceoverami, do których zaprzęgnięto całą oryginalną obsadę Kaczych Opowieści – potraktowałem ją jak produkt z 2013 roku. I tu był mój błąd. Duck Tales: Remastered to wciąż ta sama gra z 1989. Jest idealnym przeniesieniem każdego aspektu oryginalnej ośmiobitowej wersji i odwzorowuje ją tak, jakby w tle działał emulator, a piękna grafika była tylko renderowana na jego podstawie. Podtytuł tegoż dzieła nagle nabrał sensu, a ja – opętany tym objawieniem – podpiąłem kontroler z D-padem z prawdziwego zdarzenia i bogatszy o nowe podejście do rozgrywki rozpocząłem zabawę w Sknerusa raz jeszcze. Gra raptem przestała być trudna i frustrująca – pożerając level po levelu, przeszedłem ją całą na jednym wdechu.

Zrozumiałem wtedy, że tak jak zmieniały się gry przez wszystkie te lata, tak zmieniły się również nasze oczekiwania. Nawet tytuły indie tworzone w teraźniejszości muszą spełniać pewne standardy, aby sprostać wymaganiom odbiorców. Gry zmieniły się bezpowrotnie, a mówiąc o produkcjach w stylu retro, należy brać pod uwagę fakt, że nie powstałyby one w takim kształcie, lub wcale, przed kilkunastu laty. Stworzyłem jakiś czas temu remake dość znanej pozycji o flapującym ptaku na Commodore'a 64 i często zdaje mi się słyszeć, że gdyby ta gra ukazała się dwadzieścia lat temu, odniosłaby oszałamiający sukces, co jest nieprawdą, bo **nikt nie będzie ustawiał głowicy, przewijał kasety i wczytywał 10 minut Flappy Birda, żeby pograć 15 sekund i z frustracji wyciągnąć wtyczkę tylko po to, by cały cykl powtórzyć raz jeszcze po chwili uspokojenia**, a to wszystko w tramwaju w drodze do pracy. I działa to w dwie strony, a najlepszym dowodem są recenzje DT:R – od razu widać, który recenzent zakumał, czym jest ta gra, a który najwyraźniej nie.

SOS

RYS. P. PIECHNIK, FOT. ARCHIWUM REDAKCJI

Więcej na: www.ebook4all.pl

20 Arcyłotrów z RPG

Umówmy się, że nowoczesne komputerowe role playing nadeszło wraz z premierą gry Dungeon Master na Atari ST w 1987 roku. To, co było wcześniej, stanowi zacną, lecz bezzębną już historię, Kilka pikseli na krzyż nie mogło wywołać dreszczy na plecach, nie będąc w stanie wykreować postaci, której wizerunek utkwiłby w umysłach graczy niczym wyrzut sumienia, strach z bajki opowiedzianej na dobranoc.

Komputerowe RPG rodziły się na samym początku lat 80. Konkurowały ze sobą wówczas dwie firmy - New World Computing (seria Wizardry) z Origin Systems (Ultima).

Niektórzy bohaterowie poniższego zestawienia zdołali wyjść poza ramy gier i stać się elementami popkultury. Dotyczy to nie tylko Diablo, ale również, a może zwłaszcza SHODAN, która do dziś uznawana jest przez wielu za jedną z najbardziej wyrazistych wirtualnych postaci w ogóle. Poniższy wybór jest oczywiście subiektywny. Jeśli napotkaliście w lochach czy katakumbach kogoś robiącego większe wrażenie, koniecznie napiszcie nam o tym. A zatem przyjrzyjmy się im, dwudziestu pamiętnym bossom z komputerowych i konsolowych RPG

Micz & Zdan

1987 · DUNGEON MASTER

Lord Chaos

W tej grze nie było zbędnego story. Istniał tylko podziemny labirynt, do którego bez zwłoki wchodziliśmy. Wrota się zatrzaskiwały i drużynie nie było już dane cieszyć się światłem dnia. Jedynie jednostajne korytarze, przyzwoicie rozjaśniane przez bliżej niezidentyfikowane latarnie czy pochodnie. Dungeon Master na długie lata zdefiniował bestiariusz gier RPG. W podziemnym dominium drużynę atakowały mumie, jaszczury, szkieletory, niebieskie gluty oraz sporo innych nieznanych zoologii okazów. Na końcu zaś czekał ktoś najgroźniejszy, samym swym wyglądem robiący piorunujące wrażenie: Lord Chaos, rogata postać w szarym płaszczu i o czerwonych oczach. Stwór trochę w stylu Herna z lasu Sherwood, tyle że znacznie mniej przyjaźnie nastawiony do otoczenia. Po walce z Lordem Chaosem można było wyjąć ze skrytki artefakt, po który śmiałkowie przybyli w te przeklęte rewiry, i uratować krainę.

1990 · EYE OF THE BEHOLDER

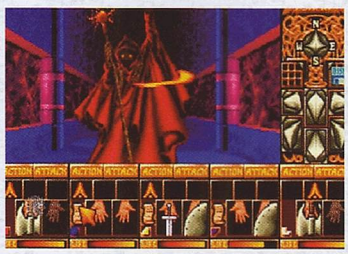
Xanathar

Zwany również Panem Zbrodni z Waterdeep. Niewiele o nim wiadomo poza tym, że był najpotężniejszym beholderem, kontrolującym lokalną gildię złodziei. W Eye of the Beholder drużyna na końcu swej pielgrzymki docierała do oznaczonych różem komnat o gładkich i lśniących posadzkach. Ich drzwi zdobił znaczący emblemat oka. W środku czekał on, Xanathar, konglomerat gałek ocznych osadzonych wokół paszczy o bardzo ostrych zębach. Bestia ostrzegała śmiałków, by nie mieszali się do jej „doskonałego planu", oferując litość w przypadku poddania się. Drużyna oczywiście odpowiadała na tę propozycję za pomocą zimnej stali. Późniejsze produkcje firmy SSI pełne były przedziwnych stworów w stylu szczurołaków czy przypominających żółwie zardzewiałych potworów, jednak to właśnie ten beholder najbardziej zapadał w pamięć po komputerowych wycieczkach w licencjonowane światy Dungeons & Dragons.

1992 · ISHAR

Krogh

Podtytuł tej napisanej przez Francuzów z Silmarils gry tłumaczy się jako „legenda fortecy". Chodziło o tytułowe zamczysko, którego nazwa oznaczała w lokalnym języku „nieznane". Akcja rozgrywała się w pięknych plenerach, ale w końcu Aramir wraz ze swoimi kompanami docierał do Isharu. W jego podwojach, po pokonaniu legionu sług zła, drużyna przekraczała magiczną barierę, za którą znajdowała się błękitna samotnia, z kolumnami zdobionymi trupimi czaszkami. Krogh w swojej czerwonej sukmanie czaił się na samym końcu tej drogi.



Więcej na: www.ebook4all.pl

1992 · WIZARDRY VII

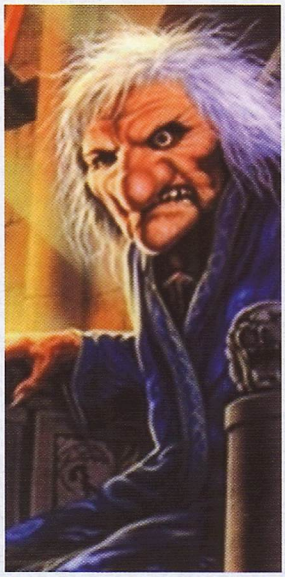
Brombadeg

Chodzi o mitycznego stwora, o którego istnieniu drużyna dowiadywała się stopniowo. Nie był to ani sprawca całego zła, ani boss wspierany przez legiony sługusów. Ot, po prostu samotny superpotwór, bezwzględnie strzegący swego dominium. Do spotkania z nim dochodziło w wypełnionej wodą grocie skalnej. Najpierw pojawiała się piękna, choć błękitna kobieta, której wielkie piersi opinał stanik z muszli. Trochę mogła dziwić żółta skorupa, zdobiąca plecy owej niewiasty, ale mimo to męskim członkom drużyny krew zaczynała wrzeć w żyłach. Do momentu, gdy z wody nie wyłoniła się reszta tego czegoś – z wielką paszczą oraz mackami. Po neutralizacji mitycznego Brombadega „truchło tego lewiatana opadało w głębiny spowitych krwią wód". O ironio, po pokonaniu Brombadega nie pozostawało nic, żaden artefakt. Tak upadają legendy…

1993 · LANDS OF LORE

Scotia

Była jak Mamuśka Baker – stara, siwa, zgrzybiała, a mimo to pełna energii. Podczas finałowej konfrontacji witała drużynę ironicznym uśmieszkiem, wygłaszając bezzębnymi ustami mało uprzejme słowa typu „wy niewarte nic psy". Scotię trzeba było dobić jak najszybciej, starucha posiadała bowiem umiejętność przeistaczania się w różne piekielne monstra i przedłużająca się konfrontacja z nią oznaczała rychłe wyczerpanie się potencjału trzyosobowej drużyny.



1993 · LEGACY

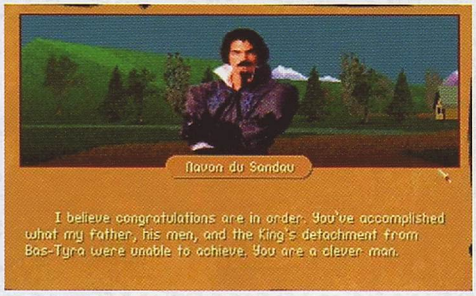
Potwory z Głębin

Rezydencja Winthropów wyglądała w środku zwyczajnie, natomiast to, co rozciągało się pod nią, przekraczało ludzkie rozumienie. Po zejściu do podziemi przez jakiś czas nie było pewne, kogo spotka bohater. Kolejnego umarlaka, wściekłe psy? Aż tu nagle wychodziły odziane w wotywne szaty sługi Melchiora. A może Alberotha? W każdym razie były obrzydliwie nieziemskie.

1993 · BETRAYAL AT KRONDOR

Navon Du Sandau

Nie był ani naczelnym bossem, ani nawet wyjątkowo złowrogim monstrum. Wręcz można było go uznać za ofiarę, za człowieka, na którego spadło złe fatum. Wyglądał na panicza o dłoniach nieskalanych pracą, udawał kupca, ale za tą fasadą kryła się dramatyczna przeszłość. Navon du Sandau, naprawdę nazywający się Neville, miał zostać zgładzony w piwnicy z winem. W gruzach nie odnaleziono jednak ciała. Uratował go klan Nocnych Jastrzębi, którego z czasem stał się przywódcą. Zdemaskowany podczas konfrontacji ściągał fatałaszki kupca, dobywał zabójczego miecza i niczym grom uderzał w drużynę. Całkowite zaskoczenie.



1995 · SUIKODEN

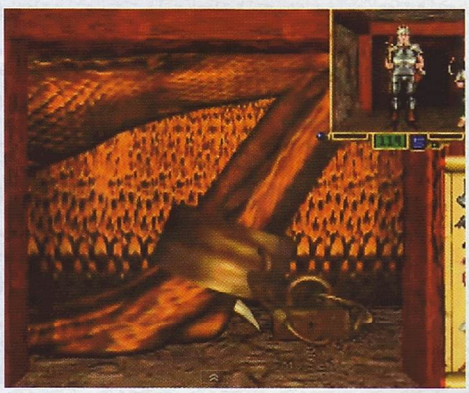
Barbarossa Rugner

Suikoden to gra w iście japońskim stylu: mnóstwo postaci, dramatyczne wydarzenia, śmierć, wojna, zdrada. A także opowieść z serii „od zera do bohatera". Na końcu główny heros i jego kompani występują przeciwko złemu imperium i po pokonaniu wszelkich przeszkód, potworów oraz wygraniu odpowiedniej liczby bitew stają przed imperatorem w ogrodzie jego zamku. Wydaje się, że ów imperator, nieważne jak potężny, nie da rady sześciu śmiałkom. Zwłaszcza po tym, co musieli przejść, by do niego dotrzeć (np. stoczyć potyczkę z własnym ojcem). Sam pewnie tak stwierdził, bo zamiast walczyć uczciwie… zmienia się w trzygłową złotą hydrę! Starcie z nią nie jest łatwe i tylko starannie przygotowana drużyna da radę pokonać gada. A potem wszyscy żyli długo i szczęśliwe.

1995 · STONEKEEP

Vermatrix

Rzeczony osobnik nie był przeciwnikiem grającego. Właściwie można go uznać za klasycznego NPC. Ów smok miał nawet imię – Vermatrix. Celem było uwolnienie go z kajdan, którymi został przykuty do ziemi. Wygłaszał wówczas przejmującą mowę i wypełzał z lochów. Zanim jednak to nastąpiło, sytuacja nie przedstawiała się różowo. W Stonekeep poruszaliśmy się po ciasnych lochach. W pewnym momencie z ciemności zaczynało dobiegać szuranie. Był to smoczy ogon, merdający sobie beztrosko. Chwilę potem natrafialiśmy na łapę potwora. Vermatrix okazywał się postacią z krwi i kości, żadnym tam mirażem świata fantasy.



Więcej na: www.ebook4all.pl

1995 · CHRONO TRIGGER

Lavos

To nie jakiś arcyłotr pragnący zawładnąć planetą. To nawet nie potężny potwór planujący coś przeciwko drużynie śmiałków. To czysta siła zniszczenia! Nie da się z nim porozmawiać, przekonać go ani próbować zrozumieć. Dlaczego? Bo to zwyczajny przybysz z kosmosu. Lavos jest czymś w rodzaju pasożyta na skalę planety, dysponującego ogromną mocą destrukcji. Z wyglądu nie przypomina niczego strasznego – ot, przerośnięty jeż, ale budowana przez całą fabułę legenda o jego potędze czyni walkę ważną i klimatyczną.

1996 · DIABLO

Diablo

Najmłodszy z trójki braci, spowinowacony z Baalem i Mephisto. Jego pojawienie się na końcu gry było spodziewane, ale jednocześnie wielu graczy czuło się zawiedzionych. Diablo po prostu wychodził, miotał się trochę, jednak nie wytrzymywał dłuższego starcia, w którym bohater dopompowywał się co chwilę eliksirami życia. Ten pojedynek był nieco zbyt prosty jak na spotkanie z tytułowym demonem zła. Głosu Diablo użyczył twórca z Blizzardu, Bill Roper. W przededniu produkcji Diablo Roper ważył jakieś 150 kilo i był raczej zamkniętym w sobie brodaczem, zdradzającym heavy metalowe inklinacje. Kiedyś w londyńskim hotelu Hilton Roper prezentował Diablo. Siedział tyłem do dziennikarzy i nie odwracając się, opowiadał o nadchodzącej grze. Wyglądał dość groźnie, ale trudno było wówczas przeczuwać, że rozmawia się z samym Władcą Terroru.

1997 · FINAL FANTASY VII

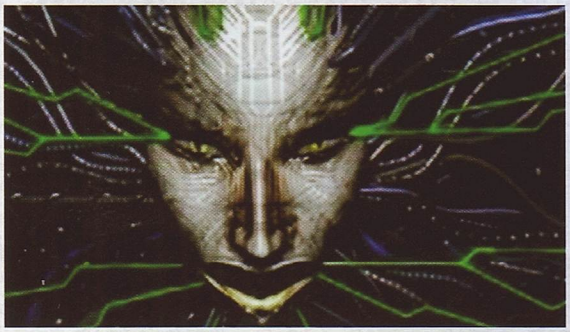
Sephiroth

Samo jego imię tłumaczy wszystko. Postać legenda, wielki arcyłotr najpopularniejszej części serii Final Fantasy, ten który zabił Aeris. To był dopiero szok! Sephiroth to w zasadzie chodząca megalomania, więc nie dziwota, że na samym końcu Final Fantasy VII nie walczymy ze zwykłym gościem, lecz w zasadzie z czymś, co jest pół bogiem, pół aniołem. Sephiroth przybiera dwie formy i o ile pierwsza wygląda średnio, tak druga, ta anielska, robi wrażenie. W połączeniu z muzyką i atakami, które powinny zniszczyć drużynę w mgnieniu oka (choć tylko zadają obrażenia), dostajemy gotowy przepis na idealnego ostatniego bossa. No i ta radość, gdy w końcu można dziada ubić!

1999 · SYSTEM SHOCK 2

Shodan

Na początku słychać było jedynie jej głos, odbijający się echem w pustych korytarzach Citadel Station. Podkładany przez Terri Brosius stanowił dość niezwykły przykład halucynacyjnego requiem. Zmagając się z samotnością i słuchając jednocześnie tego megalomańskiego, wiedzącego daleko więcej niż sięga ludzka wyobraźnia głosu, można było popaść w wirtualny obłęd. W drugiej części gry w samym finale gracz jako żołnierz G65434-2 staje do bezpośredniego pojedynku z SHODAN.



1999 · ULTIMA ASCENSION

Guardian

Początki działalności Guardiana nikną w pomroce dziejów. Wywiązał się wręcz pewien spór pomiędzy fanami a twórcami kolejnych odsłon Ultimy. Niektórzy z tych pierwszych nie przyjmują do wiadomości, że na koniec Ascension Guardian okazał się być „złym ja" Avatara. Twórca sagi, Richard Garriott, przekonywał wielokrotnie, że z powodu konfliktu z Electronic Arts nie zdołał w pełni wyrazić swoich pomysłów dotyczących pochodzenia oraz aktywności Guardiana. Demiurg o głowie demona z piekła rodem pojawił się po raz pierwszy w Ultimie VII: Black Gate, gdzie tajne stowarzyszenie uaktywniło szczelinę w czasie i przestrzeni, przez którą ów zdołał przedostać się do Britannii. Nazywany „niszczycielem światów" zjawił się dokładnie w czasie, gdy w świecie realnym rozpoczynał się konflikt pomiędzy Garriottem i jego Originem a menadżerami z Electronic Arts. Nikt tego nie powiedział głośno, ale Guardian mógł być postrzegany jako emanacja korporacyjnej potęgi wspomnianej firmy. W Ascension widać go od stóp do głów. Jest odpowiednio brzydki, ale niestety traci trochę ze swojej wcześniejszej tajemniczości.

Więcej na: www.ebook4all.pl

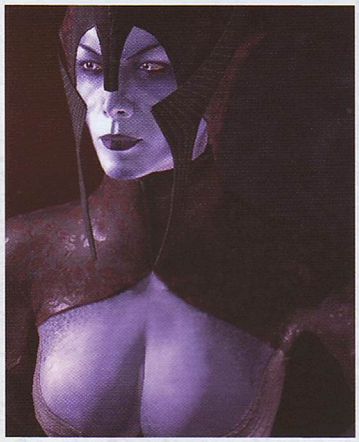
2000 · VAGRANT STORY

Romeo Guildenstern

Vagrant Story to jedna z najbardziej niedocenianych gier Square. Mroczna, piękna graficznie opowieść o mocy i o tym, jak daleko można się posunąć, by ją uzyskać. W całej historii pojawiają się odniesienia do Hamleta (jest też Rosenkrantz!), a ogólny nastój wydaje się dość smutny. Jednak walka z szalonym Guildensternem jest czymś niezwykłym. Sceneria jej pierwszej części – czyli dach katedry – sama wystarcza za klimat. Starcie z drugą formą – Aniołem Ciemności – może spowodować u graczy spazmy złości i rzucanie padem o ścianę. Warto go jednak pokonać, by móc powiedzieć: „Skończyłem Vagrant Story, a ty nawet nie wiesz, co to za gra!".

2008 · MASS EFFECT

Benezia



Dowodzona przez komandora Sheparda drużyna po przybyciu do jednej z sal witana była zgryźliwym komentarzem: „Nic nie wiecie o przywileju bycia matką". To od razu ustawiało Benezię w szczególnej pozycji. Kobieta kontra uzbrojeni mężczyźni – to nie był pojedynek fair. Benezia w dziwnym czepku na głowie wygłaszała dłuższą przemowę, a następnie ruszała do starcia z drużyną.

2010 · NI NO KUNI

Cassiopeia

Ta gra to właściwie interaktywna bajka. Jak to więc w bajce bywa, głównym złym okazuje się zła wiedźma. Pociąga za sznurki ze swej wieży, a kolejne jej formy są coraz bardziej diabelskie i robią większe wrażenie niż to, co widzimy na samym początku. Cassiopeia okazuje się też dużo bardziej skomplikowaną postacią, niż się wydawało, a jej motywacje i szaleństwo nie są wcale takie jednoznaczne.

2011 · DARK SOULS

Gravelord Nito

Wszyscy bossowie z tego uniwersum sprawiali wrażenie, jakby dopiero co skończyli spółkowanie z samym Belzebubem i wciąż jeszcze ociekali lepkimi resztkami piekielnej siarki. Nito był najbardziej obrzydliwym z nich. Bohater wpadał na niego w podziemnym grobowcu. O nadejściu wroga świadczył złowieszczy stukot. To dziesiątki trupich czaszek i kości, powiązanych siatką i włosiem, wlokły się z trudem po ziemi. Mieszanka pokraczności i zarazem nieludzkości. Nito był tak przerażający, że budził większy strach niż wielkie skorpiony czy biegające drzewa. Walczyć z czymś takim? Tak, w świecie Lordran trzeba było walczyć ze wszystkim, co się ruszało, nieważne, czy żywym, czy nieumarłym.

2006 · GOTHIC 3

Demon z Gothy

Bezimienny, przybywając do ukrytej wśród gór potężnej warowni paladynów, trafia do miasta nieumarłych. Walcząc z zastępami żywych trupów, może się zastanawiać, co spustoszyło ten zakątek. Odpowiedź przychodzi po wpadnięciu na kręcącego się tam skrzydlatego demona. I choć nie jest on najgroźniejszym monstrum w tej grze, swym nagłym pojawieniem robi piorunujące wrażenie. Onegdaj został przywołany przez szamana orków z Wymiaru Beliara, ale szybko wymknął się spod kontroli i przejął całą Gothę. Spacyfikowanie go pozwoli odżyć tej okolicy.

2011 · ELDER SCROLLS: SKYRIM

Alduin

Jego imię oznacza „pożeracza światów". Pierwsze pojawienie się tego smoka ma miejsce zaraz na początku przygody w mieścinie Helgen. Wówczas jedynie obserwujemy go w akcji. Alduin wydaje się niezniszczalny, jest przywódcą smoków pragnącym unicestwić świat Tamriel. Po kolejnym spotkaniu pierwsze konkretne starcie ze smokiem następuje na szczycie Gardła Świata, najwyższej góry w całym Tamrielu. Do ostatecznej rozprawy dochodzi w finale pielgrzymki. Był to z pewnością jeden z najbardziej wytrwałych bossów w całej historii komputerowych RPG.

Więcej na: www.ebook4all.pl

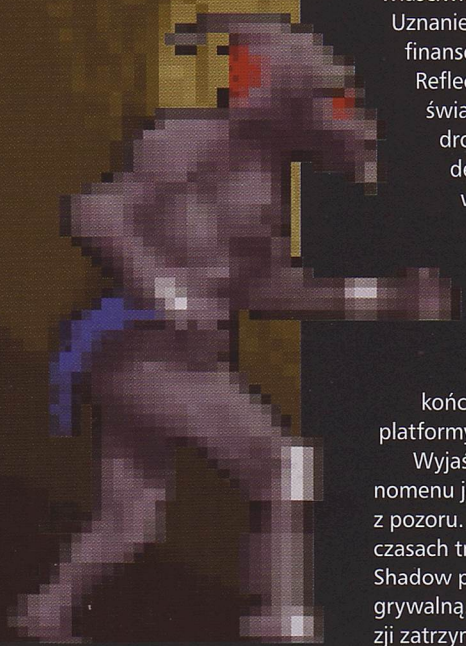
Shadow of the Beast

Platforma:
Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, Genesis, Lynx, SEGA Master System, TurboGrafx CD, ZX Spectrum

Kiedy w roku 1989 na półkach angielskich megastore'ów pojawiły się lakierowane pudełka z Shadow of the Beast, wyspiarska scena growa wciąż pozostawała w cieniu ośmiu bitów. Rynek budżetowych gier za 1,99 funta przeżywał drugą młodość za sprawą nowej fali użytkowników, którzy dziedziczyli sprzęt po starszym rodzeństwie, a ich skromne kieszonkowe nie pozwalało na rozrzutność. Zresztą sami wydawcy z oporami przekonywali się do nowszych platform. Koszty produkcji i ryzyko były zbyt duże, by nagle porzucić sprawdzone schematy. W efekcie, mimo dwóch lat obecności na rynku Amigi 500, większość europejskiego oprogramowania wciąż przypominała podrasowane wersje ośmiobitowych przebojów.

Atak z każdej strony. Nikt nie mówił, że będzie łatwo.

Użyteczne monstra pojawiły się dopiero w drugiej części cyklu.



Premiera Shadow of the Beast zmieniła tę sytuację właściwie z dnia na dzień. Uznanie krytyków i sukces finansowy dzieła studia Reflections rzuciły nowe światło na opłacalność drogich produkcji dedykowanych wyłącznie nowej generacji maszyn, a tytuł ów stał się amigowym fenomenem, którego sława trwała do samego końca istnienia tejże platformy.

Wyjaśnienie owego fenomenu jest łatwe tylko z pozoru. Nawet w tamtych czasach trudno było nazwać Shadow pozycją szczególnie grywalną. Większość recenzji zatrzymywała się w ocenie na 80%, z czego niektóre nie szczędziły przykrych słów aspektowi rozgrywki. Tym bardziej fascynujący jest fakt, że tytuł budził ogromne emocje, do skrajnego uwielbienia włącznie, i wszedł do ścisłego kanonu największych dzieł na domowe platformy 16-bitowe.

Nawiedzony las. Tu wszystko się zaczyna.

Co zadecydowało o takim stanie rzeczy? Niewątpliwie wielką rolę odegrał wydawca. Psygnosis kojarzy się głównie ze złotą erą Amigi oraz Sony PlayStation, ale historia firmy sięga początków angielskiego gamedevu, a w szczególności słynnego Imagine. Założone w 1982 roku w Liverpoolu, Imagine w błyskawicznym tempie osiągnęło poziom bajecznie rentownej firmy. O Ferrari i Porsche, którymi chwalili się nastoletni pracownicy Imagine, krążyły legendy, a gry studia sprzedawały się w rekordowych ilościach. Niestety, brak pokory doprowadził do upadku już dwa lata później. Większość wartości (łącznie z nazwą) przejął Ocean, część zespołu utworzyła zaś nowy byt o nazwie Denton Design, który wkrótce zasłynął niezwykle dojrzałymi i wizjonerskimi produkcjami na maszyny 8-bitowe (The Great Escape).

Nic tak nie odświeża zabawy jak odrobina SF w grze fantasy.

W Imagine pracowało jednak kilka osób, którym rynek ośmiobitowy nie wystarczał. Ludzie ci, początkowo pod nazwą Finchspeed, a od roku 1986 już jako Psygnosis, całkowicie poświęcili się idei nowej jakości w grach 16-bitowych. Swoje doświadczenie podkreślili nazwą (gnosis – wiedza) i logotypem (sowa) zamówionym u zaprzyjaźnionego ilustratora Rogera Deana, znanego głównie z okładek płyt popularnych zespołów, takich jak Yes czy Budgie.

Współpraca z Deanem zaowocowała identyfikacją wizualną, dla której ciężko znaleźć odpowiednik. Pudełka z Shadow of the Beast kusiły wyrafinowanymi najwyższej klasy ilustracjami, wydawca zadbał również o gustowne bonusy (za projekt nadruku na koszulce także odpowiedzialny był Dean). Przy takiej ofercie nie dziwi, że wygórowana cena 35 funtów nie tylko nie okazała się zaporą, ale wręcz uwiarygodniła sensowność całej transakcji. Gra sprzedała się doskonale.

Arty i pudełko stanowiły jednak wyłącznie smaczną przystawkę do spektakularnego dania głównego. Jakość efektów graficznych robiła nie mniej-

Więcej na: www.ebook4all.pl

Psygnosis zawsze miało talent to budowania niezwykłego klimatu.

sze wrażenie niż ilustracje Deana, w szczególności dotyczyło to zaawansowanej, wielowarstwowej paralaksy wykorzystującej specjalizowane procesory Amigi (Shadow powstało pierwotnie jako demo technologiczne i eksperyment z paralaksą właśnie).

Martin Edmondson, założyciel Psygnosis, nie poprzestał na promowaniu wyłącznie warstwy graficznej. Jego wizja kompletnej gry nowej generacji zakładała również spektakularne udźwiękowienie. Uparł się, by zatrudnić największą gwiazdę growej sceny muzycznej tamtych lat – Davida Whittakera i – co chyba najważniejsze – zmusił go do odrzucenia starej bazy dźwięków niskiej rozdzielczości i stworzenia zupełnie nowej biblioteki. Whittaker nie przyjął tego zbyt dobrze, ale zgodził się na współpracę. Rezultat zmiażdżył ówczesną konkurencję – oryginalna muzyka Davida w genialny sposób wprowadzała w fantastyczny świat zmagań zwierzokształtnego Aarbrona ze sługami demonicznego Maletotha.

Efektowność grafiki, spektakularne wykorzystanie sprzętowego potencjału, rewelacyjna jakość dźwięku, klasa i elegancja opakowania sprawiały, że o grze mówiło się dużo, szczególnie w kontekście porównań możliwości Amigi i Atari ST. Rzadziej wspomina się o jej innej cesze (głównie ze względu na trudności definicyjne) – otóż Shadow of the Beast miało ponadprzeciętną łatwość wciągania w proces kreacji świata. Nie w sposób dosłowny oczywiście, to nie Minecraft. Mam raczej na myśli subtelną właściwość przynależną wybitnej literaturze, dzięki której odbiorca sam składa elementy danego uniwersum w spójny, emocjonalny i bardzo osobisty obraz.

Shadow of the Beast oddziałuje na zmysły podobnie jak wielkie gry ostatniej dekady: Shadow of the Colossus i Demon's Souls. Obrazy, sytuacje, dźwięki, strzępy informacji są na tyle intrygujące, a jednocześnie na tyle wieloznaczne, że skłaniają do niekończącej się analizy. To szalenie atrakcyjna formuła, szczególnie w grach zręcznościowych, gdzie skupiamy się na motoryce i wzorcach zachowań przeciwników, podczas gdy spora część naszych zasobów poznawczych w swobodny sposób przetwarza dane z otoczenia. Nieuświadomione zaangażowanie wywołuje poczucie, że gra jest nam bliska i bardzo osobista, wrażenie tym mocniejsze, że tę głębię i bogactwo sami, wspólnie z autorami dzieła, budujemy.

Nie chcę dzisiaj nikogo przekonywać do zagrania w Shadow of the Beast. Jeśli nie zrobiliście tego w latach 80. czy 90., aktualnie są lepsze tytuły pozwalające poczuć moc odkrywania tajemniczego, nowego świata (chociażby wzmiankowane Shadow of the Colossus). Niemniej warto pamiętać, że pewne potężne właściwości gier znane są już od paru dekad, a jednak tylko kilka na generację potrafi je właściwie spożytkować. Shadow of the Beast jest jedną z takich produkcji i choćby dlatego warto zapamiętać ten tytuł.

Ziemek

Granie na emocjach, czyli bossowie na pół ekranu...

... albo jeszcze więksi.

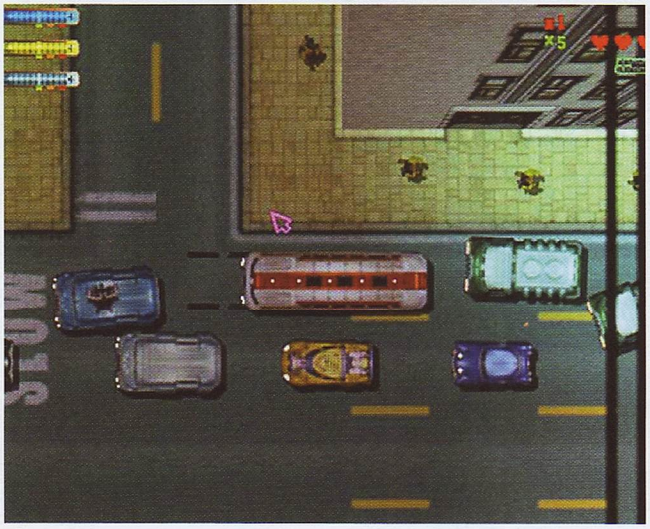
Te rzadkie momenty, gdy nic nie próbuje cię zabić.

Więcej na: www.ebook4all.pl

★ TEKST NA ŻYCZENIE ★
PATRYK WODZIŃSKI

DZIWNA GRA O ZABIJANIU

Kiedy po raz pierwszy odpaliłem Grand Theft Auto, nie byłem chyba do końca świadomy, co dokładnie się wydarzyło. Był to po prostu jeden z kolejnych tytułów, które trafiły do mnie w okresie, kiedy chciałem „grać we wszystko, co wpadnie mi w ręce", a rozpoczęcie pracy w Resecie tylko mi to ułatwiło. Nie powiem – to, co ujrzałem na moim wówczas 14-calowym monitorze kineskopowym marki „No Name", mocno mnie zaintrygowało. Zawsze uwielbiałem widok z góry, a takie produkcje jak DreamWeb, Loaded czy Take No Prisoners bez niego byłyby przecież czymś zupełnie innym.



Dziwna gra o zabijaniu przyssała mnie do ekranu na długie tygodnie. Tętniące życiem miasto. Ulice pełne samochodów. Nieświadomi niczego przechodnie. Budynki. Policja. I ten facet w żółtej koszuli. Co za stylówa!

Zaczynam. Idę przed siebie, zatrzymuję się naprzeciwko auta na ulicy, wyrzucam gościa z wozu na asfalt i ruszam w rytm muzyki dochodzącej z wnętrza pojazdu. Policja goni za mną. Ależ adrenalina! Uciekam, skręcam w wąską przecznicę i obijam po drodze dwa inne samochody, po czym wjeżdżam na chodnik, żeby ominąć korek... nikt z pieszych niestety tego nie przeżył. Nagle z głównej ulicy wypada radiowóz i z pełną prędkością taranuje mnie, przygniatając do ściany. Lądują w szpitalu przykuty do łóżka kajdankami... Mniej więcej tak właśnie rozpoczęła się moja wieloletnia przygoda z serią Grand Theft Auto.

Najcieplej wspominam część drugą. Miała dużo lepszą grafikę niż pierwsza i wprowadziła do gry nieco mrocznego klimatu, a przy tym była znacznie bardziej rozbudowana. Miasto przestało być już takie kolorowe i pstrokate. Możliwość zapisania stanu rozgrywki w kościele i kontakty z yakuzą czy rosyjską mafią zagęszczały atmosferę.

Po przejściu cyklu w trzeci wymiar, które było tak udane jak chyba w żadnej innej serii gier, zakochałem się dopiero w Vice City. „Trójka" okazała się świetna, ale to klimat wschodniego wybrzeża USA i fantastyczna muzyka z czasów emisji serialu „Miami Vice", płynąca z głośników aut, nie pozwalały mi oderwać się od tej pozycji. Jestem świeżo po zaliczeniu piątej części, gram aktualnie w odnowione San Andreas na Xboksa 360 i po dłuższym zastanowieniu się muszę szczerze wyznać, że nie wyobrażam sobie, by kolejna odsłona GTA działa się gdzie indziej niż w Vice City. Inaczej tego nie widzę. No i koniecznie w połowie lat osiemdziesiątych!

Krooger

...YOU BASTARDS!

Znów wkręciłem się w oglądanie „South Parku". Byłoby mi łatwiej w związku z tym, gdybym wynalazł machinę do przedłużania doby, ale niestety nie wynalazłem. A wszystko zaczęło się od zagrania w Kijek Prawdy. Miałem swego czasu nadzieję, że projekt ów zostanie skasowany i jako jeden z odpadków po THQ trafi na cyfrowe wysypisko. Nie sądziłem, że kiedykolwiek ktokolwiek będzie w stanie zrobić godną „South Parku" grę, więc wolałem, żeby żadna nowa nie powstała. Wiem, o czym mówię, bo w 1999 roku recenzowałem South Park Rally...

Produkcja jednak ujrzała światło dzienne. Dokończenie prac stało się możliwe dzięki wykupieniu przez Ubisoft praw do marki i samej gry. Obiło mi się wtedy o uszy, że Kijek Prawdy jest niezły. Odpaliłem go więc i... oniemiałem!

To, jak genialnie udało się Obsidianowi przenieść klimat serialu do gry, jest wręcz nieprawdopodobne. Granie w Kijek Prawdy to autentyczne granie w serialu. To tak, jakby ktoś dał mi możliwość nakręcenia własnoręcznie nowego odcinka! Wręcz całego nowego sezonu! Nie mogę wyjść z podziwu, jak doskonale zawarte w grze elementy RPG pasują do rozgrywki. Pomysł na to, dlaczego wszystko dzieje się w świecie fantasy. To, jak zdobywa się doświadczenie i broń. Dlaczego warto robić zadania poboczne i z kim oraz po co właściwie się walczy. To jest po prostu najlepsze!

Do tego dochodzi grafika, która stanowi dosłownie kopię tego, co widzimy, oglądając serial – wliczając w to „koślawą" animację i ograniczony obszar przeznaczony do eksploracji czy sam sposób poruszania się postaci. Plus charakterystyczny czarny humor, który absolutnie nie zna żadnego tabu, i fantastyczna oprawa dźwiękowa.

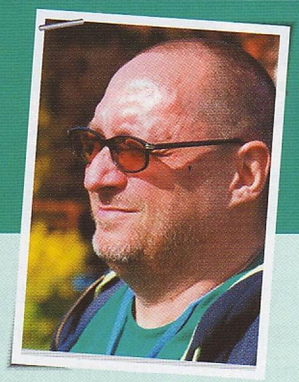
Ubisoft, wy dranie! Dobrze, że wszystkie odcinki „South Parku" dostępne są za darmo na oficjalnej stronie, bo gra narobiła mi takiego smaku, że znów każdą wolną chwilę spędzam z serialem!

Krooger

Więcej na: www.ebook4all.pl

FELIETON

A jednak uczą!



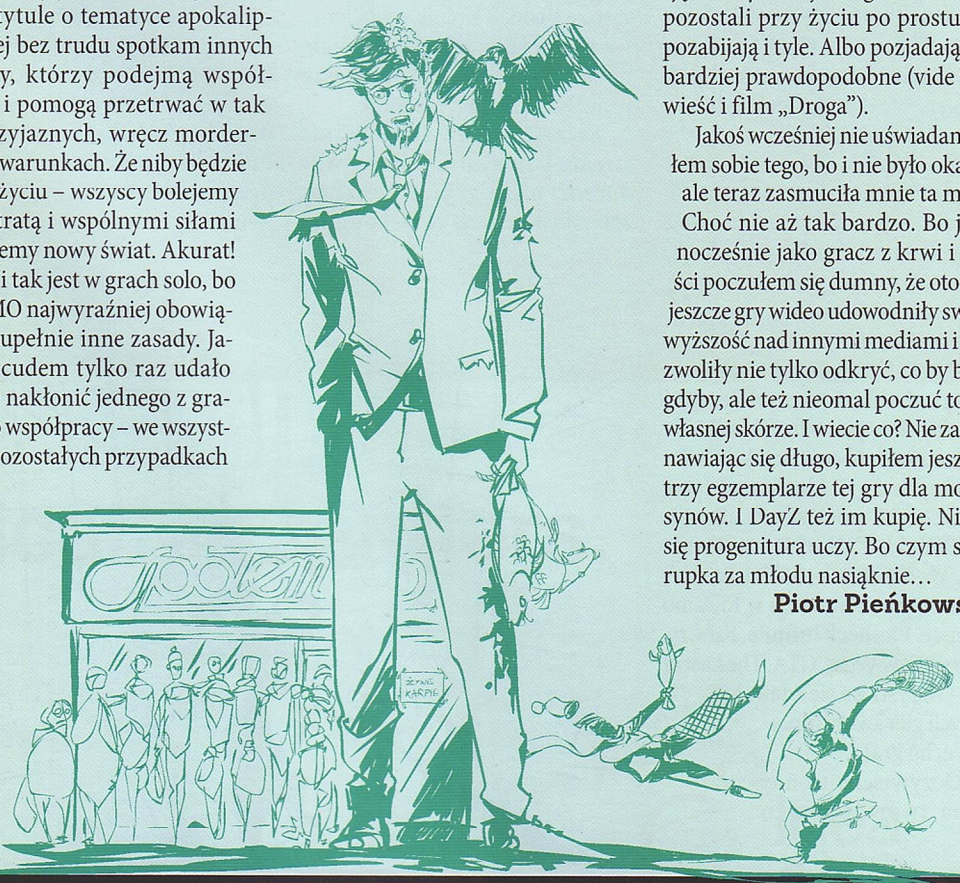
Jakieś dwa lata temu kompletnie z nudów ponownie sięgnąłem po Dead Island Techlandu. Kiedyś, przy pierwszym podejściu, rzecz mi zupełnie nie przypasowała, ale człowiek nie krowa i poglądy zmienia, więc wróciłem do tematu i...

Tym razem wpadłem jak śliwka w kompot, doceniając tak oprawę audiowizualną, jak i grywalność. Niby nic wielkiego, wielokrotnie zachwycałem się wirtualnymi światami, a jednak tym razem to było coś poważniejszego. Po prostu odjechałem. W krótkim czasie wchłonąłem całe mnóstwo filmów o zombie (nawet nie macie pojęcia, ile tego jest!), nie przestając grać w inne tytuły: Dead Island: Riptide (w opcji „z kimś" – superzabawa), Left 4 Dead i Left 4 Dead 2 (genialne w opcji multplayer), The Walking Dead: Season One (jak pisałem poprzednio, unikam przygodówek, ale ta gra sprawiła, że kompletnie zmieniłem zdanie o tym gatunku, podejmując ryzyko, że odlecę jeszcze bardziej) czy State of Decay (jak dla mnie mistrzostwo świata samo w sobie, szkoda tylko, że nieoficjalne tłumaczenie gry trwa już prawie rok i dla wielu osób nieznających angielskiego rzecz jest niedostępna – ale ja tam trzymam kciuki za BDIP, wierząc, że w końcu spełnią obietnicę). Podobnie jak kiedyś w redakcji ŚGK, gdy przesadziliśmy z Duke Nukem 3D, znów zacząłem dostrzegać w rzeczywistości elementy z gier i filmów, a i bywały momenty, kiedy dosłownie spodziewałem się inwazji zombie. Serio.

Niestety, we wspomnianym okresie trafiłem także na DayZ oraz War Z. To pierwsze zmuszało do zbyt wielkich kombinacji przy instalacji (a ja leniwy jestem, więc wiadomo...), natomiast to drugie wyglądało na trailerach nawet ładnie, wymagania miało przystępne, a cenę – całkiem atrakcyjną (crowdfunding za marne 15 euro), więc przelew poszedł w trymiga. Potem zaś zasiadłem przed kompem i się zaczęło.

W swojej naiwności sądziłem, że w tytule o tematyce apokaliptycznej bez trudu spotkam innych graczy, którzy podejmą współpracę i pomogą przetrwać w tak nieprzyjaznych, wręcz morderczych warunkach. Że niby będzie jak w życiu – wszyscy bolejemy nad stratą i wspólnymi siłami budujemy nowy świat. Akurat! Może i tak jest w grach solo, bo w MMO najwyraźniej obowiązują zupełnie inne zasady. Jakimś cudem tylko raz udało mi się nakłonić jednego z graczy do współpracy – we wszystkich pozostałych przypadkach zwyczajnie mnie zaciukano, a wirtualne zwłoki okradziono.

Przyznam, że w pewnym momencie poczułem się dziwnie. No bo jak to tak, w realu też by mnie w ten sposób potraktowano? A może...? Jako żywo przypomniały mi się sceny z Nowego Orleanu zaatakowanego przez huragan Katrina – ograbianie sklepów, bójki o żywność, strzelanie do helikopterów, kiedy ich piloci nie chcieli zabrać ocalałych w bezpieczne miejsce. Kurczę, co tam Nowy Orlean! A jak było w latach 80. z rybnymi, kiedy rzucono do nich karpie przed Wigilią? Dziesiątki pojedynków PvP, złośliwi kamperzy, cwani cziterzy. Apokalipsa! Czyli jednak – nie ma co liczyć na empatię, zrozumienie i kooperację! Kiedy nadejdzie godzina zero, pozostali przy życiu po prostu się pozabijają i tyle. Albo pozjadają, co bardziej prawdopodobne (vide powieść i film „Droga").



Jakoś wcześniej nie uświadamiałem sobie tego, bo i nie było okazji, ale teraz zasmuciła mnie ta myśl. Choć nie aż tak bardzo. Bo jednocześnie jako gracz z krwi i kości poczułem się dumny, że oto raz jeszcze gry wideo udowodniły swoją wyższość nad innymi mediami i pozwoliły nie tylko odkryć, co by było gdyby, ale też nieomal poczuć to na własnej skórze. I wiecie co? Nie zastanawiając się długo, kupiłem jeszcze trzy egzemplarze tej gry dla moich synów. I DayZ też im kupię. Niech się progenitura uczy. Bo czym skorupka za młodu nasiąknie...

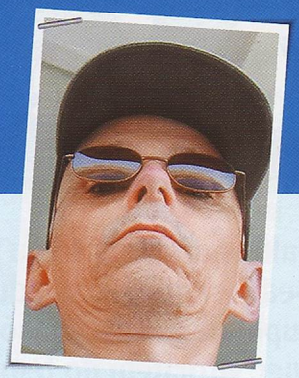
Piotr Pieńkowski

RYS. P. PIECHNIK, FOT. ARCHIWUM REDAKCJI

Więcej na: www.ebook4all.pl

FELIETON

Ściśle jawne



Ponieważ ustaliliśmy, że jestem wystarczająco niekompetentny, żeby nawet zostać ministrem, mogę z czystym sumieniem zacząć pieprzyć głupoty. Wszyscy to robią, nie widzę więc powodu, żeby z żywymi naprzód nie iść.

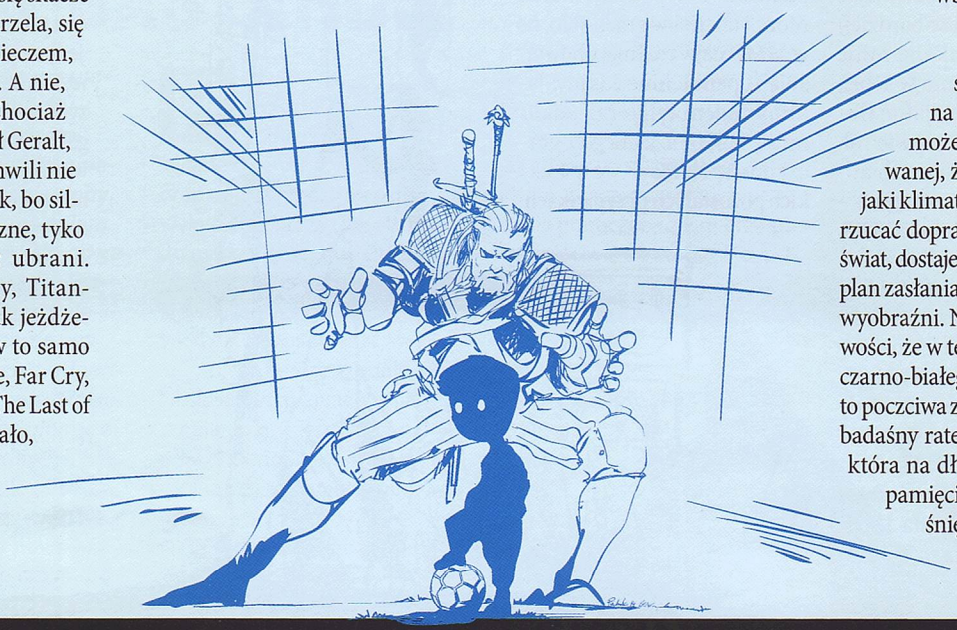
Powiem szczerze – to, w co się dzisiaj grywa, nie budzi we mnie wielkich emocji. Oczywiście, to może być kwestia tego, że zrobił się ze mnie stary dziad, a kiedyś, to, ho ho, mocium panie, bywało, nie to co teraz. Biorę ten wariant pod uwagę. Ale też dość dobrze wiem, na czym polega mój problem. Dominuje odgrzewany kotlet. Obejrzyjcie sobie filmiki na youtubie. Biegną kimś przez las w takim filmiku, ale czy to Edward Kenway, czy Lara Croft, czy może Dovahkiin? Jak postaci nie widać, na pierwszy rzut oka nie zgadniesz. A i na drugi nie zawsze.

Przeglądam sobie listy hitów z ostatnich lat, albo gier, którymi zachwycali się niedawno znajomi. Się biega się strzela, się biega się skacze się strzela, się biega się strzela, się biega macho się macha mieczem, się biega się gole strzela... A nie, to akurat trochę inne. Chociaż jakby na boisko wyskoczył Geralt, mógłby się w pierwszej chwili nie zorientować, że coś nie tak, bo silnik fizyczny i 3D identyczne, tyko enpece coś pociesznie ubrani. Battlefield, Call of Duty, Titanfall, Wolfenstein – coś jak jeżdżenie co roku na wakacje w to samo miejsce. Bioshock Infinite, Far Cry, Fallout New Vegas, GTA, The Last of Us – wszystkim się zdawało, że tych gier każda inna, a to echo grało.

Oczywiście, to nie wina twórców, tylko rynku – takie rzeczy się najlepiej sprzedają. Oczywiście nie śledząc rynku słyszę głównie o mainstreamowych hitach, w których przygotowanie pakuje się gigantyczne pieniądze, więc muszą się gigantycznie zwrócić, więc muszą się gigantycznie sprzedać, więc muszą być podobne do poprzednich, bo najbardziej lubimy to, co znamy. Więc oczywiście. Zresztą trudno, żeby gry były różne, bo to prawie zawsze o jakiejś wojnie, a wiadomo – war, war never changes. Ale – ale nuda... Nic się nie dzieje, proszę pana. Nic. I dialogi niedobre.

Szczęśliwie nie tylko mainstream istnieje, są jeszcze producenci niezależni. W zeszłym roku dostałem na przechowanie na kilka tygodni cztery koty, postawiłem warunek – przechowam je razem z PlayStation właściciela całej piątki. Tak się stało. Właściciel konsoli grywa dużo intensywniej ode mnie, więc wybór tytułów był pokaźny. Się biega się strzela, jak zwykle. Właściwie gorzej niż zwykle, bo z klawiaturą i myszą jeszcze jakoś moje dwie lewe ręce dają sobie radę, ale z gamepadem radzę sobie jak koty z liczeniem pH.

Aż w końcu trafiłem na Limbo – i to był ożywczy powiew. O ile oczywiście można wspominać o ożywczym powiewie w przypadku gry klimatycznie ponurej jak listopadowy wieczór, kiedy o szyby deszcz dzwoni, deszcz dzwoni jesienny.



Pamiętacie Another World? No to on był zupełnie niepodobny, ale wizualnie opierał się na zręcznym wykorzystaniu ograniczeń sprzętowych jako konwencji graficznej – zrobił z problemu cnotę. Limbo też poszło w tym kierunku, klimat ma swoje źródło w przemyślanym uproszczeniu grafiki.

Bieganie chłopczykiem w prawo wciągnęło mnie bardziej, niż kilka lat temu bieganie Gordonem Freemanem we wszystkich kierunkach. Ta gra to dowód na to, że nie trzeba się ścigać na wykorzystanie dostępnych gigatekseli i wyciśnięcie z OpenGLa światła realistyczniejszego niż poprzednicy, nie trzeba się ścigać w tworzeniu świata nie do odróżnienia od rzeczywistości. To jest – wbrew pozorom – pójście na łatwiznę, z prądem. A Limbo wymagania sprzętowe ma tak na oko na poziomie Amigi 1200, może tylko nieco podrasowanej, żeby HD obsłużyła. Ale jaki klimat! Zamiast tworzyć i narzucać dopracowany w szczegółach świat, dostajemy tylko zarys – a drugi plan zasłania mgła i pozwala działać wyobraźni. Nie ma żadnych wątpliwości, że w tej mgle coś się czai. Coś czarno-białego. I bynajmniej nie jest to poczciwa zebra Marty. Już prędzej badaśny ratel, a może nawet Buka, która na dłużej zostanie w mojej pamięci, niż jakiś tam przerośnięty Mehrunes Dagon.

Borek

RYS. P. PIECHNIK, FOT. ARCHIWUM REDAKCJI